

N. 74 Mayo 1991 - PVP - 395 ptas. (Inc. IVA)

Como acabar...

GOLVELLIUS 2

Tiempos MSX

TRACK & FIELD

SOFTWARE:

Zona 0,
Autocrash,
Los Templos sagrados,
North & South.

Coleccionable:

LA VALEUR, PEACH UP, SUPER COOKS (y 2)



ANGEL LUIS SÁNCHEZ



PRESENTA LOS MEJORES CARTUCHOS MSX



ANDOROGYNUS. Dos MegaRoms en tu MSX2 de la mano de Telenet. Arcade de habilidad en varios niveles. P.V.P. 5.500 Ptas.



ARKANOID II. La segunda parte de un gran éxito. De Nidecom para MSX2. Con la compra del mismo se regala un joystick. P.V.P. 5.500 Ptas.



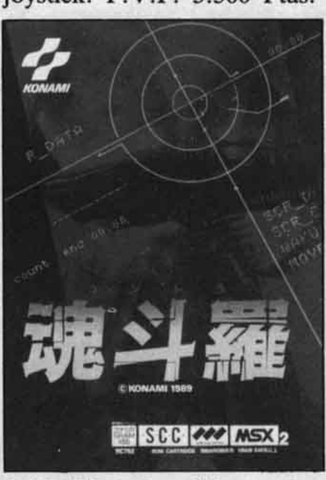
RASTAN SAGA. Dos MegaRoms salvajes. Espada y brujería en este juego de Taito para MSX2. P.V.P. 5.500 Ptas.



SUPER RAMBO. Reposición del cartucho de MSX2 de Pack-in-video, basado en las series del personaje fílmico. P.V.P. 5.500 Ptas.



IKARI. Dos MegaRoms para MSX2. Juego bélico para dos jugadores simultáneos. P.V.P. 5.500 Ptas.



CONTRA. La última novedad de Konami, Gryzor, para MSX2. P.V.P. 7.500 Ptas.



KING'S VALLEY 2. El increíble juego de Konami. P.V.P. 5.500 Ptas.



SALAMANDER. Este fue el tercer juego de la saga de Nemesis. P.V.P. 5.500 Ptas.

Si quieres recibir por correo certificado estos cartuchos recorta o copia este boletín y envíalo hoy mismo:

Nombre y apellidos: ....
Dirección completa: ....
Ciudad: .... Provincia: ....
CP: .... Tel: ....

Para ello adjunto talón a nombre de Manhattan Transfer, S.A. por las cantidades arriba mencionadas, más 275 ptas. por gastos de envío. Expedición de la mercancía mínimo 7 días desde la recepción del talón.

IMPORTANTE: Indicar en el sobre MSX CLUB DE MAILING

Manhattan Transfer, S.A.
PORTOLÀ 10-12
08023 Barcelona

SUMARIO

Año VII - Número 74 Mayo 1991 - Tercera Epoca.
Sale el día 15 de cada mes.
P. V. P. 495 (inc. IVA y sobretasa aérea Canarias).
(Ilustración de portada cortesía A. D.).



Director ejecutivo:
Jesús Manuel Montané
Redacción:
Carlos Mesa, Teo Villegas, Mónica Sánchez, Angeles Palacio, Eduardo Martínez, Ramón Casillas.
Produce:
Manhattan Transfer S. A.
Diseño y maquetación:
Montse Carvajal.
Departamento de Producción y Publicidad. Directora:
Birgitta Sandberg.
Suscripciones:
Silvia Soler.
Redacción, administración y publicidad:
C/ Portolá 10-12 08023 Barcelona.
Tel. (93) 211 22 56 Fax. (93) 211 56 30
BBS. (93) 418 88 23.
Distribuye:
SGEL, S. A. Avda. Valdelaparra, 39. Pol. Ind. Alcobendas. 28100 Madrid.
Fotomecánica y fotocomposición:
JORVIC.C/ Orduña, 20. 08031. Barcelona.
Imprime:
Litografía Roses.C/ Cobalto, 7-9. 08004. Barcelona.

Dep. Legal. B-38.046-88







ROXETTE APUESTA POR EL MSX

Jesús Manuel Montané ha sido el realizador del videoclip promocional del single "Joyride", primero de los pertenecientes al L.P. del mismo nombre. Sus muy especiales características provocaron el que tuvieran que ser utilizados soportes informáticos para construir la mayoría de las escenas que aparecen en el clip; concretamente, las facilidades gráficas de los MSX de la segunda generación.

En el rodaje con el dúo sueco, se filmaron las escenas correspondientes a los exteriores, así como las que posteriormente serían retocadas por ordenador hasta dar la sensación de haber trabajado hasta con diez decorados distintos. Pero lo cierto es que se filmó únicamente en dos localizaciones; concretamente, en una carretera y en los estudios de EMI Svensk.

"El programa principal vino dado por el hecho de que la canción cuenta un sinfín de emociones difícilmente convertibles en imágenes, por lo que tuvimos que basarnos en el título de la canción, que hace referencia a un viaje, para confeccionar el story-board", afirma Jesús Manuel Montané.

La mayoría de los objetos que aparecen en el videoclip, conformando un verdadero parque de atracciones, no son más que imágenes digitalizadas, y después mezcladas con las del grupo.

"Digitalizamos todos los juguetes de la secuencia del parque de atracciones individualmente, para después poder intercalarlos y realizar cuantas secuencias distintas fuera necesario. Después, decidimos trabajar con varias imágenes de fondo, sin nada que ver con las de los juguetes, y posteriormente juntarlas también con lo que habíamos obtenido previamente", dice Jesús Manuel Montané.

La verdad es que no se trata de una inicisativa aislada. El mundo del videoclip ha estado siempre estrechamente vinculado en su proceso de post-producción a la tecnología informática. De hecho, muchas de las secuencias pertenecientes a la película "Moonwalker", que protagonizó Michael Jackson, fueron también tratadas por infografía hasta obtener los resultados apetecidos.

Y tampoco es la primera vez que Montané utiliza ordenadores MSX en sus videoclips, dado que ya lo hizo en "Sugardaddy" y "Bombers in the Sky", para Thompson Twins", y en "World's Apart", para Cock Robin.

Este tipo de iniciativas son las que pueden prolongar por más tiempo la vida de nuestro sistema, que encuentra, de esta forma, una nueva vía de expansión y de presencia en los medios de comunicación

¿MANIFIESTO PRO-MSX?

Desde hace unas semanas han ido llegando a redacción las cartas de varios lectores que, totalmente entusiasmados, nos ruegan mencio-

nemos la iniciativa que un grupo de usuarios está llevando a cabo con el fin de conseguir la fabricación de los ordenadores MSX Turbo-R en Europa.

Estas misivas han ido siempre acompañadas por una fotocopia en la que se puede leer la teóricamente efectiva forma de conseguir hacer realidad esta ambición.

¿Estáis intrigados? No es de extrañar; la curiosidad nos ha llevado a tratar de averiguar la veracidad del contenido de la carta. Pero vayamos por partes. Primero, os explicaremos exactamente cuál es ese contenido.

Firmada por Francisco Jesús Martos, quien os será familiar por sus colaboraciones en esta publicación, en la carta se especifican, primeramente, las espectaculares características de los Turbo-R. Posteriormente, se ataca a los importadores que, siempre según Martos, "aumentarán el precio original en más de un sesenta por ciento, con el pretexto de unas ampliaciones que no cuestan en realidad ni cinco mil pesetas".

Luego, y ahí viene lo realmente desconcertante, se cuenta cómo unos usuarios holandeses han llegado a un principio de acuerdo con Phillips;el mismo se basa en la captación de 5000 firmas de usuarios dispuestos a comprar las nuevas máquinas. Con ello, evidentemente, se conseguiría que los nuevos modelos fueran menos prohibitivos; eso desde luego, y también "el standard renacería en Europa con renovado vigor, con unos ordenadores cuyas capacidades atraerían de inmediato la atención de las productoras de software".

Según Martos se han conseguido, en Belgica y Holanda, 2000 de las 5000 firmas necesarias. Si la persona que recibe la carta está dispuesta a colaborar, debe remitirse a un apartado de correros de Hospitalet (perteneciente a un usuario muy activo del fandom MSX); indicando su nombre, dirección y firma bajo la frase "QUIERO COMPRAR UN MSX TURBO-R".

Varios de los componentes del equipo que confecciona esta revista habitualmente han tratado de comprobar la veracidad de esta iniciativa, pero todo intento de hablar con las supuestas fuentes holandesas de la información ha sido infructuoso.

Nos limitamos, pues, a reseñar la iniciativa, al haber provocado una reacción masiva por parte de nuestros lectores.

Opinión



EL MOVIMIENTO DE FANZINES Y CLUBS MSX

Resulta muy curiosa la proliferación de fanzines y clubs MSX a lo largo y ancho de la geografía de nuestro país. Pertenecen principalmente a la zona de Cataluña y Andalucía, pero tienen suscriptores y asociados pertenecientes a toda la península; es más, algunos de ellos incluso han logrado contactos con el extranjero.

Los fanzines son quizás el movimiento más interesante. En sus páginas, normalmente fotocopiadas y de defectuosa impresión, se pueden leer noticias sorprendentes; algunas de ellas se obtienen vía Japón, incluso con anterioridad a que los medios de comunicación tradicionales tengan acceso a ellas.

Los clubs, por su lado, deben propulsar el MSX y conseguir la perfecta comunicación entre los distintos usuarios del sistema. Algunos de ellos organizan charlas sobre la norma, o distribuyen programas realizados por sus afiliados a un reducido círculo de usuarios.

Tanto fanzines como clubs están consiguiendo que se active nuevamente el mercado de MSX, como lo atestigua el hecho de que algunas productoras que habían abandonado la producción de juegos para la norma, hayan vuelto con renovadas fuerzas al mercado.

Y es que usuarios tan activos como los del MSX, no los tiene ningún otro sistema.

Angeles Palacio

CORREO MSX

Por Angeles Palacio

Poseo un MSX1 y cuando introduzco un cartucho de MSX2, este funciona, pero no los gráficos (como es lógico). Mi pregunta es, ¿hay algún programa o modificación en hardware para lograr hacer funcionar los juegos de la segunda generación?

Por otra parte, tengo una duda referida a las conversiones de Spectrum. Cuando cargo el primer bloque de los juegos de Topo (en los que aparecen coloreados en los bordes de la pantalla), retiro la cinta y en su lugar coloco un juego de Spectrum. He conseguido llegar a cargar la presentación, pero no el programa en sí. ¿Existe alguna forma de hacer funcionar los juegos de Spectrum en un MSX1?

Y por último, me gustaría saber si están disponibles los siguientes juegos de Konami en MSX1: "Knightmare IV" y "Penguin Adventure II".

José Pozo Oliva (Barcelona)

Realmente, lo que me parece increíble es que tu ordenador aun funcione. Tienes que saber que este tipo de experimentos, introduciendo cartuchos específicos MSX2 en un MSX1, puede tener consecuencias fatales para tu ordenador. El problema viene dado por la implicación directa existente entre la circuitería interna del soporte informático, respecto al software que le es introducido de forma directa. Al no corresponderse ambos, pueden llegar a producirse averías fatales; especialmente en estos momentos, en los que es prácticamente imposible encontrar personal de reparación para la norma japonesa. Por lo tanto, lo que te recomiendo es que no hagas más pruebas. Has tenido suerte de no averiar de forma definitiva tu ordenador.

No han sido comecializados aun programas, o similares, capaces de realizar el proceso de aceptar software de un MSX1 a un MSX2, pero existen rumores de que pronto pueda apaecer la solución definitiva.

En cuanto a los programas de Spectrum, te puedo asegurar que no conseguirás hacer funcionar ninguno en tu MSX. Cuando se habla de "conversiones directas", se están mencionando una serie de cálculos matemáticos que se realizan con suma facilidad.

Eso sí, muchas son las pruebas que pueden hacerse al respecto, como la que tu sugieres, y sin duda se obtendrán resultados cuanto menos divertidos.



Por lo demás, te diré que los dos programas de Konami que mencionas no están disponibles, y ni siquiera han sido anunciados. Es cierto que existe un rumor sobre la aparición de "Penguin Adventure II", pero no se puede decir que sea otra cosa... que un rumor.

Poseo el ordenador doméstico Hit-Bit 55P de Sony (32 K de memoria ROM y 16 K de memoria RAM), y desearía ampliar su capacidad, dado que algunas cintas de juegos MSX no me funcionan.

Les agradecería que me informaran sobre como obtener ampliaciones, y si ustedes las comercializan a través de su club de mailing.

Antonio Luis Moreno Polan (Cáceres)

Lamento aclararte que a través de nuestra revista no podrás obtener estas ampliaciones, dado que se trata de un producto que nunca hemos comercializado, y no tenemos intención de hacerlo. Ahora bien, hace cinco años, Sony editó unos cartuchos mediante los cuales, se decía, era ampliable la memoria del ordenador, y que fueron muy buscados en su momento. Pero tuvieron que ser retirados del mercado cuando se comprobó su limitada operatividad.

No te fíes de inventos milagrosos. La memoria del ordenador es ampliable, pero hoy por hoy, lo más seguro es recurrir al hardware directamente. O adquirir un ordenador de mayor capacidad, claro está.

Quiero comprarme un MSX2+, y no sé cual elegir entre el Sanyo o el Panasonic. ¿Cual de los dos es mejor? ¿Cuando importarán el MSX2+ de 16 bits a España?

Miguel Angel Vives (Castellón)

La verdad es que ambos modelos tienen unas características muy similares. Tanto es así, que no supone ninguna ventaja la adquisición de uno frente a otro. Por otra parte, no está prevista la importación de modelos MSX2+



a España mediante las multinacionales que se encargan de fabricarlos en Japón, y sólo es posible adquirirlos, por el momento, a través de LASP.

Me gustaría que me aclaráseis las siguientes dudas:

—1. ¿Cuánto vale en el mercado una unidad de 3,5"?

—2. Me estoy planteando cambiar de sistema; ¿Tiene futuro el MSX?

—3. ¿Sólo hay LASP en Zaragoza?

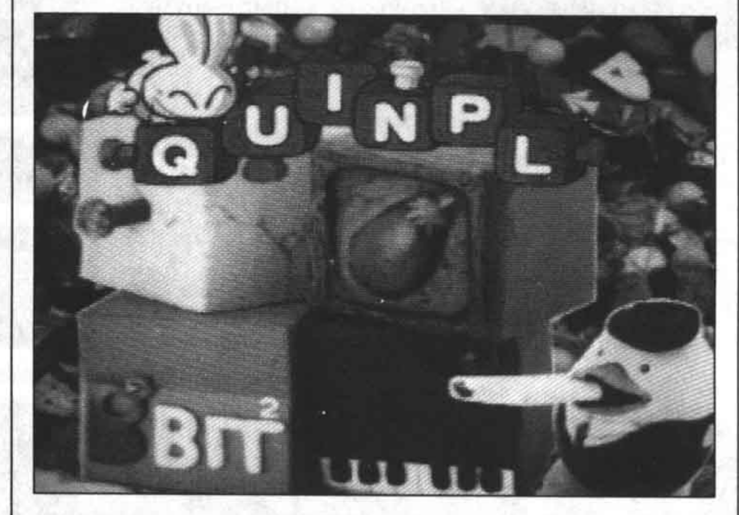
—4. ¿Cuánto me costaría un MSX2+ o un Turbo-R?

—5. ¿Van a dejar los programadores españoles de realizar juegos en MSX?

Alvaro Ribas
(Vizcaya)

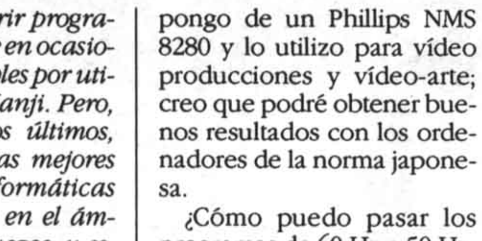
Vayamos por partes:

1. Las unidades de 3,5" específicas para MSX han dejado de comercialiarse. Mitsubishi y Sony fueron dos de las fimas que fabricaron



estos productos en España, hace ya unos años, y quizás contactando con ellos directamente puedas obtener alguna unidad. Precisamente por eso, desconozco cuanto te pude costar.

2. Evidentemente, el MSX no es uno de los sistemas informáticos que goza de mayor apoyo en España, pero sigue siendo una alternativa muy interesante por sus características técnicas. Además, con la aparición de los nuevos modelos de 16 bits (Turbo-R), se asegura una larga vida para la norma. Eso sí, el usuario no dispone de una oferta en juegos nacionales muy variada, y se ve



obligado a adquirir programas japoneses que en ocasiones son ininteligibles por utilizar el alfabeto Kanji. Pero, precisamente estos últimos, son algunas de las mejores producciones informáticas jamás realizadas en el ámbito de los videojuegos, y están despertando verdadero entusiasmo entre los aficionados.

3. LASP tiene sede únicamente en Zaragoza. Dispone también de una sede en Italia, pero por el momento no está previsto abrir ninguna sucursal en España.

4, Deberías remitirte directamente a LASP, cuya dirección puedes encontrar en esta revista o en números atrasados de la misma. Piensa que los precios oscilan constantemente, y probablemente el que te pueda indicar aquí no sea exacto.

5. Los programadores españoles no van a dejar de programar juegos en MSX, ni mucho menos. Lo que ocurre es que hoy en día no es rentable confeccionar un programa original para la norma, puesto que no existe un mercado lo suficientemente ámplio como para responder con la eficacia necesaria. Ahora bien, es totalmente cierto que los mismos programadores se han ganado a pulso la desconfianza del púbico, con sus funestas conversiones y algún que otro juego que más vale olvidar para siempre.

Soy un nuevo lector de vuestra revista, también novato en el sistema MSX, dispongo de un Phillips NMS 8280 y lo utilizo para vídeo producciones y vídeo-arte; creo que podré obtener buenos resultados con los ordenadores de la norma japonesa.

¿Cómo puedo pasar los programas de 60 Hz a 50 Hz, si no se dispone de la opción a tal efecto en el menú? ¿Existen en Madrid tiendas especializadas en MSX como en Barcelona y Zaragoza, ciudades en las que hay varias?

¿Hay clubs o informáticos que realicen vídeos con ordenadores MSX? De ser así, os rogaría me facilitáseis su dirección para ponerme en contacto con ellos.

Luis Benito Fuertes
(Madrid)

Cambiar de frecuencia en los ordenadores MSX es bastante complicado si no se dispone del software apropiado. Lo que te recomiendo es que recurras a un servicio técnico especializado en informática, que pueda investigar la circuitería interna del ordenador, así como encontrar la solución directamente. Por otro lado, existe también la posibilidad de puentear el programa "S.T.O.S.", de Atari St, a través de conversores en hardware. Este programa dispone de una opción que permite realizar la operación que deseas.

En Madrid no hay tiendas especializadas en MSX... y tampoco en Barcelona. Siento decírtelo, pero en la ciudad condal ni han existido ni existen tiendas de estas características; eso sí, hace unos años, Barcelona acogió la primera tienda especializada en videojuegos de España, Tron. Pero nadie ha reincidido en actividades de este tipo, tras el fracaso encajado de este establecimiento.

El tema del arte videográfico está empezando a tener una gran repercusión en nuestro país, y de hecho se desarrollan distintos certámenes, muchos de ellos en Madrid. Te diré que muchos de los videoclips que puedes ver en televisión hoy en día utilizan ordenadores en post-producción. Por ejemplo, y como habrás podido ver en la sección "Monitor al día", el grupo Roxette ha utilizado ordenadores MSX de segunda generación en algunas secuencias de animación el videoclip para el tema "Joyride".

Evidentemente, trabajar a estos niveles es muy complicado, y si lo que te interesa es prescindir de imágenes reales, te aconsejaría que realizaras cortos experimentales que puedas presentar a concurso.



TRUCOS Y POKES

Los interesados en participar en esta sección pueden enviar sus trucos y pokes a:
Sección: **Trucos y Pokes**
Portolá 10-12 bajos

RICARDO POLO TOMAS
(ZARAGOZA)
GUARDIC

Si en la presentación movemos el joystick de izquierda a derecha rápidamente, entraremos en el modo de práctica. En él, podremos ver las 112 pantallas de las que consta el juego. Se podrá jugar, en este modo cualquier pantalla con vidas infinitas.

ALVARO GUTIERREZ BUSTIO
(CANTABRIA)
MORTADELO Y FILEMON II

En este divertido juego del cómic español, hay una forma para obtener vidas infinitas: si pulsamos simultáneamente, ocho veces, las teclas que forman la palabra KUP, podremos disponer de ellas.

JESUS BONOSO MORENO
(JAEN)
TORTUGAS NINJA

En este maravilloso arcade de Konami, existe una forma muy curiosa de obtener inmunidad; sólo hay que pulsar simultáneamente las teclas: 0, 1, G y SHIFT.

JAVIER QUEIRUGA SOÑORA
(BACELONA)
HERZOCK

Presionando las teclas <ESC>, <CTRL> y <F1>, avanzaremos una pantalla. Pulsando las teclas <ESC>, <CTRL> y <F1>, retrocederemos, mientras que si hacemos lo propio con <ESC>, <CTRL> y <F1>, conseguiremos 600000 GOLD.

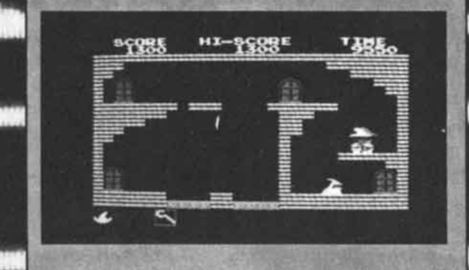
OSCAR FERREIRO PRESEDO
(LA CORUÑA)
YIE AR KUNG FU 2

Para obtener las tazas de teolong, haz lo siguiente:
—Nivel 1: Colócate debajo del árbol situado a la derecha del templo, mira hacia la izquierda y da una patada arriba.
—Nivel 2: Ponte debajo de la quinta bola de hierba empezando por la derecha, mira hacia ese lado, y da un puñetazo.
—Nivel 3: Sitúate a la izquierda del primer punto blanco, aproximadamente debajo de la segunda grieta en la pared de la cueva, mira hacia la derecha y da una patada en salto.
—Nivel 4: Pégate todo lo que puedas a la izquierda y da un puñetazo.
—Nivel 5: Colócate debajo de la primera lámpara amarilla, mira hacia la izquierda y golpea con patada baja.
—Nivel 6: Sitúate debajo de la vela de la izquierda, mira hacia la izquierda y golpea con patada en salto.
—Nivel 8: Colócate en el cuarto tramo de puente, mira hacia la derecha y da un puñetazo.



ANTONIO OLIVERIO JIMENEZ ANGULO
(VILADECANS)
MAGICAL KID WIZ

Con estos trucos, podréis llegar al final de "Magical Kid Wiz".
Lo principal es tener conectado el joystick en el port-2, y a ser posible, que el periférico posea autofire. Manteniendo presionados la palanca y el botón del joystick (en caso de no tener autofire pulsar muy seguidamente el botón de disparo) presionamos SPACE y cada vez que lo hagamos obtendremos las opciones abajo indicadas.
A la vez:
Arriba-Disparo (joystick, port 2), cada <SPACE>, tiempo a 9990.
Derecha-Disparo (joystick, port 2), cada <SPACE>, Libro Mágico.
Abajo-Izquierda (joystick, port 2), cada <SPACE>, una vida volando.
Izquierda-Disparo (joystick, port 2), cada <SPACE>, una vida menos.





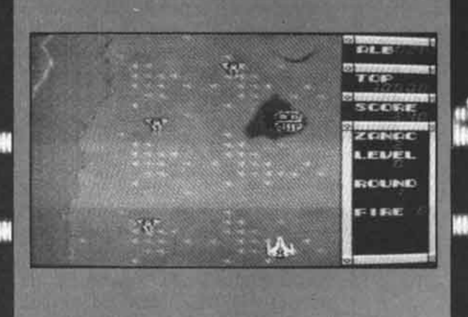
Por Mónica Sánchez

ISRAEL MULA MURILLO
(SEVILLA)
CAZAFANTASMAS 2

Para terminar con vida la fase de la Estatuta de la Libertad en este fantasmagórico juego, deberéis pulsar la tecla de pausa (H), y después todo el teclado. La energía no descenderá.

CARLOS GIMENO FRANCO
(VALENCIA)
ZANAC 2

Si pulsamos un número de 1 a 7 tendremos el arma con ese dígito a nuestra disposición, y además al cien por cien de energía.



OSCAR PEREZ Y GARCIA
(BARCELONA)
OUT RUN

Cuando el programa haya acabado de cargarse e iniciemos la primera partida, teclearemos STARION. A partir de entonces, pulsando la tecla +, obtendremos diez segundos suplementarios. Podemos hacerlo cuantas veces queramos.

Por cierto, Oscar nos ha enviado su carta en un sobre muy divertido en el que pude verse un dibujo en el interior. Muchas gracias.



FRANCISCO ESCRIG CASANOVA
(CASTELLON)
ANCIENT YS VANISHED OMEN III

Cuando llegues al primer monstruo, un brujo, agáchate y los cuchillos no te alcanzarán. Luego, levántate y colócate delante de tu enemigo; atácale. Si repites esta operación varias veces, vencerás al monstruo.

JOSE MANUEL SOTO
(LEON)
TEST DRIVE II

Para poder completar este juego, debes hacer lo siguiente: empieza normalmente, pero en lugar de correr por la carretera, hazlo por fuera de ella. Con este procedimiento, llegarás a la primera gasolinera. A partir de ella, no podrás seguir por fuera, ya que hay un precipio. Pero en cuanto alcances la segunda gasolinera, podrás seguir este truco hasta llegar al final del juego.

JAVIER RUBIO
(BARCELONA)
BUBBLE BOBBLE

En caso de que la partida se desarrolle entre dos jugadores, al ser uno de ellos eliminado, podrá obtener dos vidas presionando salto y fuego.

FRANCISCO JAVIER SAGRA SANCHEZ
(BARCELONA)
KARATEKA

Si cuando aparece el enemigo, cambiamos a posición de combate y mantenemos pulsada todo el rato la tecla S (patada a la barriga), ganaremos todos los combates.

JOSE MANUEL MORENO MARTIN
(GRANADA)
ALESTE II

Inserta el disco B o C del juego; conecta el ordenador, y no dejes de pulsar la tecla SELECT hasta que no aparezca el menú. En él, podremos seleccionar la melodía del juego que queremos oír con <SHIFT>, y el nivel de dificultad. Para jugar, poner la melodía a 0.

TABLON DE ANUNCIOS

Esta sección es de nuestros lectores. Todos ellos tienen derecho a dos inserciones normales y sin clasificar totalmente gratuitas. Las características de estos no permiten la inclusión de los mismos con fines de lucro.

Los anuncios que quieran ser clasificados como módulos deberán enviar el texto a publicar con sus características pertinentes, adjuntando en el sobre talón nominativo al portador barrado por un importe de 1.000 ptas. para una sola inserción, indicando esta modalidad en el sobre.

VENDO los siguientes originales importados, recientemente aparecidos en Japón: Barunba (Namco), Fray-Xak Epilogue (Micro Cabin), Emerald Dragon (Glodia), Palamedes (Hot/B), Columns (Telenet). Todos ellos para MSX2/MSX2+. Precio: 6.500 ptas. c/u. Francisco Jesús Martos. C/ Héctor Villalobos, 5 5º A 29014 (Málaga). Telf. (952) 25-94-70. CP1.

TROCO dicas, pokes, informações, programas, etc. para MSX1, MSX2, MSX2+ e, futuramente, de MSX Turbo R. Eu gostaría também de recibir mais informaçoes a respeito do MSX Turbo R. Escrever para: Edison Antonio Pires de Moreas. Rua Emilio Andrelli, 163-Leme (SP)-CEP 13610-Brasil. CP1.

VENDO lote de más de 25 revistas MSX además de varias encuadernaciones con 5 cada una. Todo ello por 4.000 ptas. Además, lote de 10 juegos originales entre los que se encuentra París-Dakar y Cobras Arc; cartucho Green Beret, y curso MSX basic por vídeo, todo por 7.000 ptas. César Didi Ferrer Algueta, Sabiñánigo (Huesca). CP1.

VENDO ordenador SVI-Spectravideo 728, 64K RAM. Incluyo: manual de instrucciones (MSX BASIC), cassette con cable conector del ordenador, juegos MSX (Arkanoid, Mutan Zone, Rock & Roller...), 21 revistas (MSX Extra, MSX club) y joystick. Todo al precio de 20.000 ptas. antonio Bermúdez. Telf. (981) 32-80-49. Llamar de lunes a jueves a partir de las 8:30. CP1.

• **CONTACTO** con algún chico/a para intercambiar revistas, mapas, pokes, cargadores, trucos, programas y un largo etc... para MSX y PC. Interesados escribir a: Juan de Gardezábal, 3, 4-B Bilbao (Vizcaya).CP1.

• **VENDO** monitor Commodore 1084-Stereo, 14 pulgadas, color. Comprado en Mayo 1990, en perfecto estado, por cambio. 45.000 ptas. Vendo también ordenador Sony Hit-Bit 55 P. Cassette Sony Bitcorder SDC-600S. Ampliación memoria Sony de 16 Kb. 2 juegos Sony en cartucho y varios en cintas. 30.000 ptas. negociables. Llamar al Telf. (982) 55-06-57 o escribir: Francisco Criado Sánchez. C/ As Granxas, 75-3 Izqda. 27861 Vivero (Lugo) CP1.

ME INTERESARIA conseguir sistema operativo MSX-DOS versión 2.10 as´como también editor de textos WORDSTAR para MSX2 en una versión superior a la 3.0 y que acepte la tecla "ñ", así como las tildes y caracteres gráficos. Puedo intercambiar por otros programas de gestión. Julio Guerrero. Telf. (96) 224-31-29. A partir de las 21 h. en adelante. CP1.

• **VENDO** los siguientes cartuchos: Nemesis 2 (3000), Salamander (2500), Maze of Galious (2500), King's Valley II (4000). O los cambio por FM Pac o F1 Spirit o Parodius. Telf. (93) 652-30-84. Preguntar por Juan Antonio. C/ Baixada Tarres, 10, 1º 2ª Sant Boi (Barcelona). CP.08830. CP1.

• **COMPRO** ordenador MSX2, a ser posible uno de los siguientes modelos: Phillips NMS*8245 o cualquier otro con unidad de 720 Kb. o Phillip NMS*8250 doble densidad y doble cara. Pagaría hasta 45.000 ptas. Me interesaría el buen estado del mismo... interesados escribid lo antes posible a: José Ramón Manzano. C/ Part. Illetas, 8 3º 3ª Ibiza 07800 (Baleares). CP1.

• **VENDO** Sony FD700D MSX2, 256 K RAM, 128 VRAM, 2DD. Con impresora+monitor+cartucho MIDI (music module+creator) +ratón+muchos programas+guitarra eléctrica+libros+revistas. José Luís García Muñoz. C/ José Garrido, 14, 3A Telf. 472-53-82. 28019 (Madrid). CP1.

VENDO monitor fósforo verde DYNADATA DM120MR, con toma para audiovídeo, alta definición. Admite sin problemas tanto sistema europeo PAL (50 Hz) como japonés NTSC (60 Hz), lo que lo convierte en idóneo para MSX de cualquier generación. Muy barato. Llámame y hablaremos. Tel. (948) 85-02-51. CP1.

VENDO monitor color 14", Commodore 1084 stereo vídeo compuesto, ttl digital, ttl analógico. Poco uso 45.000 ptas. Mi dirección es: Juan Luis Vicente Vicente. Telf. (923) 23-52-93. Salamanca. CP1.

• **VENDO** ordenador HB20P (Sony), con 80 K RAM y 32 K ROM con todos sus accesorios, cables, etc. Con él regalaría varias revistas del sistema con juegos en cinta y el cartucho R-Type, todo ello por 20.000 ptas. negociables. Llamar a José Luis Doneto Otero C/ Oleoducto, 19, 3 Izq. C.P. 13009 La Coruña. telf. (971) 10-02-06. CP1.

• **VENDO** unidad de disco HBD-30 W y el cable interface HBK 30 de conexión con su correspondiente manual de instrucciones, más dos diskettes de 3.5" y doble cara. Precio alrededor de las 40.000 ptas. Rafael Cobaleda Romero. Avenida de Llanes, 2 7B, Sevilla. Telf. (95) 443-14-91. CP1.

• **VENDO** ordenador MSX Sanyo MPC-200, por 25.000 ptas., regalo 50 juegos y 1 cartucho, los juegos son originales y también vendo un cassette Tecsonic por 2.000 ptas., los interesados pueden llamar a partir de las 20 horas al telef. 83-08-79 y preguntar por Jesús o escribir a C/ Fco. Flores, 2 Edif. Flores 1C 2 Esc. 30100 Espinardo (Murcia). CP1.

• **CONTACTO** con usuarios de MSX1 y MSX2 para intercambio de programas y juegoas en cinta y disco, información, trucos, pokes, etc... interesados escribir a Vicente López Campo. C/ Virgen de las Nieves, 8 C.P. 12530 Burriana (Castellón). CP1.

• **COMPRO** cualquier cartucho de Konami que posea sonido SCC. Enviar ofertas a José Enrique. Aptdo. de Correos, 4325. C.P. 30080 Murcia. Telf. (968) 26-68-81. CP1.

VENDO juegos originales de MSX en cassette, a 1000 ptas. cada uno. Llamar fines de semana al tel. (93) 562-13-34. Preguntar por Carlo Montalva. CP1.

VENDO ordenador phillips VG-8235+monitor fósforo verde+impresora Phillips NMS 1431+100 de los mejores programas de utilidades y juegos+45 revistas del sistema+3 libros MSX, todo por 75.000 ptas. Interesados llamar al (993) 347-85-48 de 7 a 9 de la tarde, preguntar por Antonio. CP1.

VENDO impresora MSX Philips modelo NMS 1421, nueva, con manual y cables. Precio a convenir Francisco Fernández. Tel. (924) 24-61-15. Ctra. de la Corte, 41 - 2B 06009 Badajoz. CP2.

VENDO cartuchos >MegaRom. Vampire Killer, Aleste, USAS, Andorogynus... todos poir 10,000 ptas. Interesados llamar al (96) 238-61-71 CP2.

COMPRO urgentemente una unidad de disco de 3.5" de doble cara + cartucho controlador + sistema operativo y las correspondientes instrucciones. Interesados ponerse en contacto con Magdaleno González Cervantes. C/ Moscareta, 14. Pozo Estrecho (Murcia) 30594 o bien llamar al (968) 55-45-85 sólo sábados de 11 de la mañana a 5 de la tarde. CP2.

VENDO ordenador Philips VG-8235 MSX-2 256K, Monitor Philips en color y euroconector, y los siguientes juegos: Contra, USAS, Andorogynus, Hyper Rally, Super Tritorn (todos en cartucho), y Testament, Saziri, Pack Metal Action, y más de veinte juegos en disco, un procesador de textos y un programa de diseño gráfico. Lo vendo todo junto a mitad de precio (70.000). Interesados llamar de lunes a viernes de 8 a 10 de la noche, al (93) 885-49-86. CP2.

VENDO ordenador Sony F700S 256K+monitor+juegos+revistas por 99.000 ptas. En perfectísimo estado. Llamar al (964) 66-59-61. Iván Marrama Juan. CP2.

CAMBIO ordenador Sony 75P de 64 Kb de RAM, con cables y varias cintas de juegos, por un monitor de cualquier tipo. Interesados escribir a José Carlos Muñoz García, C/ Maestro Arbós, 17, 3A. Getafe (Madrid) 28904, o bien llamar al (91) 696-19-22. CP2.

COMPRO cartucho TURBO 5000 a buen precio y con manual en castellano. Telf. (957) 26-54-52. Juan Días López. CP2.

CLUB HNOSTAR publica trimestralmente un fanzine MSX. En él podrás encontrar todas las novedades del Japón, novedades nacionales, trucos, pokes, cargadores, artículos, concursos... Todo lo que el lector busca en una revista.Con sólo escribir, recibirás una pegatina del Club, totalmente gratis. Pide información a: CLUB HNOSTAR, Apdo. Correos 168.15080 Santiago de Compostela (La Coruña). Telf. (981) 52-08-63, llamar tardes de 6 a 9. CP2.

VENDO ordenador Sony HB-F9S MSX2+Cartuchos MSX2+cintas+cassette para ordenador por 45.000. También unidad de disco Sony HBD-30W + Cable interface + discos MSX y MSX2 + cartuchos MSX por 55.000. Todo se vende junto o por separado (los cartuchos a 3.500 unidad). Telf. (948) 24-97-74. Raul Prieto Vinogre. CP2.

COMPRO impresora MSX Philips VW0030 que esté en perfecto estado u otra similar aunque no sea MSX pero que tenga más de 80 puntos por pulgada. Pago bien. Telf. (968) 84-07-59. Llamar a partir de las 3. José Luis Martínez Lozano. Murcia. CP2.

ESTOY interesado en adquirir una impresora Philips para un ordenador de la misma marca, modelo NMS 8250. Al mismo tiempo, deseo vender la má, modelo Sony PRN-M09. Juan Pascual Berlanga. Albacete, 44, 17. 46007 Valencia. Telf. (96) 380-23-83 CP2.

VENDO ordenador MSX2 Philips NMS-8245, unidad de disco 720K, 256K RAM, manuales, libros de programación, revistas del sistema totalmente actuales (más de 40), tanto españolas como japonesas, joystick, cables para TV y cassette, cassette especial para juegos de cinta, gran cantidad de programas de aplicaciones, tanto de dibujo, contabilidad, didácticos, como para creación de animaciones (Home Office, A. Plus, Video Animator). Además de una extensísima cantidad de juegos tanto de MSX1 como MSX2 en cintas, discos y cartuchos (USAS, Scramble Formation, Rastan Saga, Vampire Killer, Gryzor, Andorogynus, Vaxol, Testament, Ghandara, Bubble Bobble, Maze of Galious, Metal Gear...) Todo ello nuevo y por sólo 85.000 ptas. Eduardo Hidalgo Pérez. C/ Pepín del Río Gato, 2-2º Izq. Torrelavega (Cantabria) 39300. CP2.

VENDO ordenador Sony HB-F700S 256K VRAM, Joystick, manuales y cables, más de 100 programas de MSX2. Por 45.000. Telf. (91) 433-47-71. CP2.

VENDO monitor color, marca Philips, modelo CM-8833. Tiene controles de color, brillo y volumen y entradas para conectar ordenadores MSX. Lo vendo por 20.000 ptas. Llamar a partir de las 6 de la tarde al 9941) 22-53-69. Santiago Fernández Mayoral. CP2.

CAMBIO los programas para MSX en disco Home Office, MSX Designer, y Chessmaster 2000, con manuales en castellano, por un cartucho que sirvpara un MSX1. Preguntar por Ager. Telf. (94) 673-05-94. CP2.

VENDO ordenador MSX2 F9009S + unidad de disco (DD) + ampliación de memoria + programas en disco + 2 cassettes valorados en 1.700 ptas. + cartuchos (MSX2 y 1) + 145 cintas de juegos + 110 cintas originales + 55 revistas, 800 ptas. gastos de envío. Por cambio a un MSX2+. Pablo Moreno Ramírez. Ctra. Moncada 396. 08233. Terrassa (Barcelona). Telf. (93) 78-55-68. CP2.

VENDO MSX1 CF2700 en perfecto estado, cassette y televisor Elbe B/N 12", por sólo 32.000 ptas. Sin televisor, 20.000 ptas. 30 juegos originales por 4.000 ptas. o algún MegaRom que me interese (Parodius, Metal Gear, Golvellius...) Interesados dirigirse a Josep Sumoy. C/ Pere Martell, 10. 43001 Tarragona. Telf. (977) 21-43-70. C P2.

VENDO ordenador PCW-8256, con monitor, teclado e impresora. Regalo 50 discos de 3" con programas, manuales, etc. Platina bobinas Philips N-4250, Acordeón, Saxofón alto, Sintonizador Pioneer TX-606, Walk-Man Sanyo MGR95R, Tocadiscois Direct Drive... También cambio por Ordenador AT, Amiga 2000, Atari ST 1040 o Stacy, Sintetizador Ensoniq VFX-SD, Yamaha V-50, Peavey DPM -3, Casio FZ-1 o similares, abonando diferencia. Apartado 274, Talavera 45600 Toledo. CP2.

CLUB ZONA SUR MSX. Apto para maníacos del MSX. Ponte en contacto con nosotros; vendemos, compramos y cambianos. Muchos juegos. César, Telf, (91) 696-41-33. ¡Anímate! CP2.

CONTACTO con usuarios de MSX2 con unidad de disco de 3,5" y doble cara para aplicaciones y trucos... Preferentemente de Andalucía. Enviad lista a: Juan Antonio García Puerta. C/ Doctor José Altolaguirre, 3,2,4 C.P. 14004. Córdoba. CP2

CAMBIO O COMPRO unidad de disco doble cara de 3,5" para MSX2, buen estado. También desearía contactar con usuarios de este ordenador para intercambiar utilidades, trucos, ideas, etc. Laurentino Fernández Lorenzana, C/ General Yagüe, 6. Armunia, León. C.P. 24190, o llamar al teléfono (987) 20-41-18. CP2.

VENDO impresora MSX Sony PRN-M09 nueva, por sólo 30.000 ptas. Interesados llamar al Telf. (93) 376 178 14. Preguntar por Bruno. CP2.

VENDO impresora MSX compatible con todos los ordenadores MSX y MSX2, Letter Quality, modelo Philips NMS-1421-00. Carlos Delgado (976) 51-22-97 (tardes) CP2.

VENDO cassettes de juegos. After Burner, Cazafantasmas II a 400 ptas. y Navy Moves + Army Moves a 700 ptas. y Trivial Pursuit con 2 cintas a 1.200 ptas. Ojo, originales. Llamar a (968) 74 08 96 (Múrcia) de 4 a 5 de la tarde, menos sábados y domingos. CP2.

CONSIGUE los clásicos del ocio micro-informático MSX, además se intercambian pokes, cargadores, trucos, listados, etc... reclama información al CLUB PHOENIX Soft. CV/ Eurípides, 24. Roquetas de Mar 04740 Almería. Telf. (951) 32-23-88 y 32-39-52. CP2.

DESEARIA contactar con usuarios de MSX1 de toda España que dispongan de unidad de disco de 5,25" sin ánimo de lucro. Interesados escribir mandando lista a E,oy Solá Terré. C/ Mayor, 12. 25737 Vernet (Lérida). Prometo contestar a todos. CP2.

COMPRO cartucho MSX procesador de texto. Llamar al 9987) 20 74 49 y preguntar por Pablo o escribir a: C/ Lancia 26, 4 Izq. 24004. León. CP2.

CAMBIO el cartucho Konami's Boxing por cualquier otro cartucho para MSX1 o también lo cambio por una cinta que contenga juegos de Konami. Llamar al 964) 47 54 05. Preguntar por Javier. CP2.

COMPRO cartuchos para la 1ª y 2ª generación. Sólo en perfectas c ondiciones. manda tus ofertas a: Milko Burón Cúnara. C/ Regino Sainz de la Maza, 6-2,A. 09009 Burgos. CP2

VENDO juegos MSX originales como: Out Run, Continental Circus, Chase H.Q., Viaje al centro de la Tierra, etc. ¡Todos oeiginales! A un precio excepcional, 16.000 ptas. Llamar a Josep Doria Figueras, a partir de las 9 de la noche. Telf. (93) 555 45 15. Alella (La Coruña). CP2.

VENDO juegos originales Sito Pons 500 cc., Carlos Sainz, Tortugas Ninja, Golden Basket, Rescate en el Golfo, Choy Lee Fut, Mad Mix 2, La Espada Sagrada, Toobin'. Por cada 2 juegos que adquieras, te hago un regalo. Escribe a Carlos Jiménez Méndez. C/ Padre Mañanet 16, 2-4. Vilafranca del Penedés 08720 (Barcelona). CP2

GANGA Vendo paquete software compuesto por: cartuchos originales Antartic Adventure, Penguin Adventure, Andorogynus (MSX2) y Magical Kid Wiz + 6 juegos originalñes en cinta (Mundial de Fútbol, Michel, E.S. Vicario, After Burner, Xenon y Soldier of the Light) + pack original "Top by Topo" (8 juegos de Topo) + 2 revistas Mega Joystick (números 6 y 7), todo en magnífico estado, por sólo 12.000 ptas. (sin Andorogynus 9.000 ptas.) También vendo colección de revistas INPUT MSX, compuesta por los números 1 al 30, y en magnífico estado, por sólo 8.000 ptas. Interesados esc ribir a: Enrique Sánchez Rosa. C/ Ntra. Sra. del Aguila, 69. 41.500 Alcalá de Guadaira (Sevilla). CP2.

COMPRO Impresoras MSX. Matricial, unos 100 cps en buen estado, que sea compatible con NMS-8245 de Philips. Pagará de 20 a 30.000 ptas. (976) Telf. (976) 27 80 12. Nacho . Cp2.

MINI PROGRAMAS

Especial para nuevos usuarios. Para que ningún lector quede al margen te proponemos esta sección. Participa con tu pequeño programa de gráficos, sonido, juego o truco.

PUNTOS

1.° Los programas se remitirán grabados en cassettes debidamente protegidas, bien con papel de plata u otros medios.

2° No se admiten programas plagiados o editados por otras publicaciones.

3° Las mejoras a los programas se considerarán una aportación al mismo, con el mismo derecho a publicación.

4° MSX CLUB se rèserva el derecho de abonar premios en metálico o su equivalente en software, aunque como defecto se tomarán como aportaciones a la revista.

5° Los programas remitidos no se devolverán, salvo raras excepciones.

6° Al no tratarse de un concurso se especifica que éste no tiene nada que ver con el actual concurso de programas.

7° El Departamento de Programación hará una selección de los mini-programas a publicar.

TRACK & FIELD

"Track & Field" fue uno de los programas de Konami que mayor repercusión tuvo en los albores del MSX. Por lo tanto, era obligado su paso por esta sección.

Los directivos de konami, no hay lugar a dudas, son personas que han tenido siempre un agudizado olfato para hacer negocio. Ya lo demostraron al subirse al carro del MSX a través de la todopoderosa Sony; para ella desarrollaron algunos programas más que destacables, como por ejemplo "Juno First", que será el cartucho del que os hablaré el mes que viene.

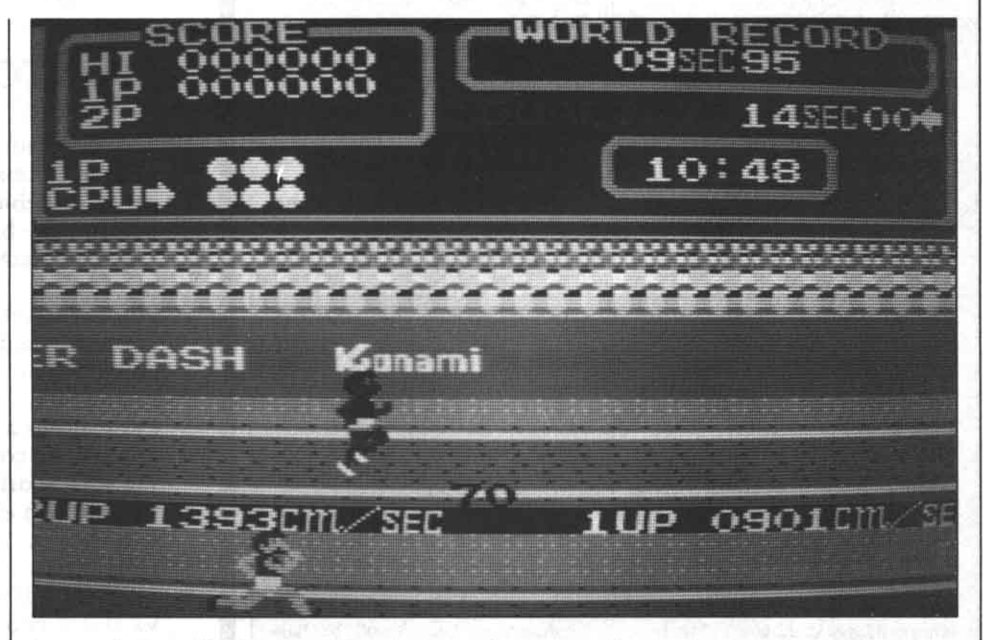
Ahora bien, y muchos de vosotros lo sabréis, las grandes proporciones de Konami como empresa no han venido dadas por sus incursiones en el mercado informático doméstico. La firma japonesa nació y creció gracias a las máquinas de salón. Precisamente, "Track & Field" tiene como origen uno de estos arcades.

Pero no corráis al salón recreativo de la esquina a buscar la máquina de Konami correspondiente, puesto que nunca apareció como tal. Lo cierto es que este programa fue bautizado, originalmente, como "Hyper Olympic", y distribuido en el formato de arcade a nivel mundial bajo ese logotipo.

De ahí que, cuando apareció para MSX, gran parte de los usuarios desconocían el verdadero origen del juego; aunque, por otro lado, muchos de los aficionados pudieron reconocer inmediatamente la puesta en escena de Konami.

Sony no creyó muy conveniente usar el nombre de "Hyper Olympic" cuando el juego fue lanzado, al existir otros programas similares con el mismo parecido en su título. Así pues, y a nivel internacional, el cartucho de Konami fue lanzado bajo el nombre de "Track & Field", relegando al original a un subtítulo inmediatamente por debajo.

Konami, por su parte, sí usó el nombre de "Hyper Olympic" cuando decidió comercializar su propio cartucho del juego. Incluso llegó a nuestro país, gracias a la que se convertiría en distribuidora oficial de la firma nipona, Serma, la cual desaparecería unos años después... pero esa ya es otra historia mucho más complicada que algún día os contaré.



UNA DE LAS MEJORES SIMULACIONES DEPORTIVAS

A pesar de los años que han pasado desde que el programa fue comercializado por primera vez en España, concretamente en 1984, "Track & Field" continúa siendo un programa más que válido, puesto que sus gráficos, coloristas como pocos, siguen estando por encima de la media actual.

Los personajes fueron trasladados del arcade original con suma precisión, y el manejo de las teclas, como los que hayáis jugado recordaréis, era casi de por sí un elemento deportivo. O lo que es lo mismo, el usuario debía pulsar constantemente las teclas cursoras para conseguir subir el nivel de velocidad de su correspondiente corredor. Muchos teclados perdieron efectividad tras varias partidas, puesto que la sensación que producía el tener que entregarse de esa forma hacía que la presión fuera aún mayor.

El mismo método ha sido usado con posterioridad por la mayoría de los simuladores que, como "Track & Field", se encargaron de adaptar pruebas atléticas. Recordemos, sino, a otro mito como "Decathlon", el programa de Activision que consiguió, por primera vez, reproducir con fidelidad los movimientos de un deportista humano con una exquisita fidelidad.

Pero no fue la fidelidad a las pruebas reales lo que llevó al programa de Konami a contar con un buen número de adeptos, sino el convertirlas, realmente, en un completo entretenimiento arcade. Y no es que las distintas se-

PLAY SELECT

1PLAYER with JOYSTICK
2PLAYERS with JOYSTICK
1PLAYER with KEYBOARD
2PLAYERS with KEYBOARD

cuencias no cumpliesen con las normas internacionales de la competición, sino que se logró el perfecto equilibrio entre simulación y juego.

De todas formas, y eso fue algo que descorazonó a muchos, las ocho pruebas que integraban la máquina original no fueron reproducidas en un solo cartucho. Al tener la necesidad de ser compatibles con los por aquél entonces promocionados modelos de 16k., no se pudo comprimir la información de otra forma que dividiendo las pruebas en dos grupos de cuatro; cada uno de ellos en un cartucho distinto. Por lo tanto, desde que apareció el programa en el mercado, disponía ya de una secuela, que no lo era exactamente, claro, pero que fue interpretada como tal.

Lo mismo ocurriría posteriormente con una saga de mayor extensión que la que nos ocupa; "Hyper Sports", desde un principio producida por Konami independientemente de Sony.

El primer cartucho "Track & Field" fue el que gozó de una mayor difusión, y las ventas del segundo fueron discretísimas, hasta llegar al punto de que muchos desconocen hoy por hoy su existencia. Las pruebas que incluía este primer juego eran los 100 metros lisos, el salto de longitud, el lanzamiento de martillo, y ios 400 metros lisos.

Las dos pruebas de velocidad eran prácticamente idénticas, aunque la extensión de la segunda, totalmente desproporcionada, la hacía prácticamente imposible de superar. El salto de longitud, por su lado, era la secuencia más atractiva, al contar con más ingredientes que la simple, y constante, pulsación de teclas cursoras; lo mismo ocurría con el lanzamiento de martillo.

"Track & Field" se ha convertido en una institución de los programas de estas características puesto que, además, fue el primero en provocar, por su éxito, una serie de productos paralelos que gozaron del mismo éxito.

HYPER SHOT

"Hyper Shot" fue uno de estos accesorios. Su función era la de reemplazar el teclado por una suerte de joystick, adornado por dos gigantescos botones rojos, más apropiados para aquéllo a lo que obliga el juego.

En Japón se llegó a comercializar una segunda versión de este periférico, siendo incorporado en su estructura un joystick de precisión, especialmeente diseñado para su manejo con programas de Konami.

No podemos olvidar que esta productora japonesa ha tenido siempre una forma de programar muy particular y lineal, hasta tal punto que determinados puntos de sus juegos son intercambiables por completo, y por ello se pudieron fabricar estos módulos externos.

El "Hyper Shot" fue, aunque no parezca muy lógico, comercializado en España; no corrió la misma suerte una ampliación correspondiente al primer cartucho de la saga, mediante la cual se podía disponer de dos pruebas extras no incluiídas en el segundo.

¿Cuál fue el detonante del éxito de "Track & Field"? Por un lado, y eso es indudable, los Juegos Olímpicos de los Angeles, que tuvieron lugar el mismo año en que fue lanzado el cartucho de Konami. De hecho, en estados Unidos, la máquina de salón fue rebautizada como "Los Angeles Olympic Games", obteniendo una millonaria recaudación.

También hemos de reconocer que, en 1984, no eran muchos los programas disponibles para la norma, por lo que cada una de las novedades era esperada con entusiasmo, y "Track & Field" apareció en el momento apropiado.

De todas formas, y por encima de todo esto, está la veteranía de los programadores de Konami, así como la ejemplaridad de que han ido haciendo gala, en sus posteriores juegos, durante todos estos años.

bit + bit

Por Jesús M. Montané

(1) ZONA 0

TOPO SOFT
Distribuidor: ERBE
Formato: cassette

Ya no cabe duda. Rafa Gómez es el programador español de mayor personalidad en la ya larga historia del software, como lo atestigua el que es "Zona 0" haya sido utilizado su nombre como elemento publicitario.

Y es que este programador, en un principio en la sombra, ha creado algunos de los juegos más interesantes y que mayor impacto comercial han tenido en los últimos años. Basta con recordar éxitos tan sonados como "Mad Mix Game" o "Viaje al Centro de la Tierra".

Ahora bien, lo cierto es que la obra de Gómez ha estado siempre tocada por un cierto sabor rancio, motivado por el que sus programas hayan tomado siempre como punto de partida temas más que conocidos y casi tradicionales. Eso ocurría con su actualización del tradicional "comecocos", o con la adaptación de la novela de Julio Verne. Por ello, la aparición de un programa con el sello de este autor, pero ambientado en el futuro, ha sido más que bien recibida por la crítica y el público.

De todas formas, "Zona 0" no es precisamente un programa novedoso u original; se trata de la reconstrucción de una famosa secuencia de la película "Tron", dirigida por Steven Lisberger. Concretamente, la que mostraba un juego que se haría muy famoso entre los aficionados a la informática de videojuegos; "Ciclo de Luz". Consiste en una carrera entre dos o más motocicletas futuristas, las cuales van dejando un rastro que marca el que ha sido su itinerario y que se convierte en una barrera. El objetivo, naturalmente, es conseguir que el adversario colisione con dicho rastro.

Resulta sorprendente que un decenio después del estreno de la película, aún se sigan produciendo juegos que de alguna forma la adaptan a la pequeña pantalla informática; eso nos lleva a la conclusión de que el film de Lisberger ha traspasado la barrera del tiempo, y que su impacto es ya, prácticamente, histórico.

INDICE BIT-BIT

Pero se trata más bien de una fuente de inspiración que de una adaptación real, ya que el juego no es una licencia, ni mucho menos; es símplemente la recreación de una idea que no ha sido igualada por su originalidad. De todas formas, tiene su mérito, y conociendo el alto costo de la adquisición de títulos e imágenes de una película, es normal que Topo haya optado por renunciar, al menos públicamente, del verdadero origen de su programa.

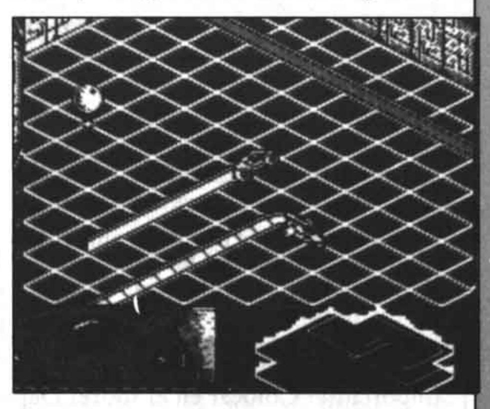
Probablemente, Rafa Gómez haya utilizado en "Zona 0" varias de las rutinas que creó para "Mad Mix Game 2", puesto que la perspectiva tridimensional y el scroll en todas direcciones es muy similar al que fue su éxito precedente.

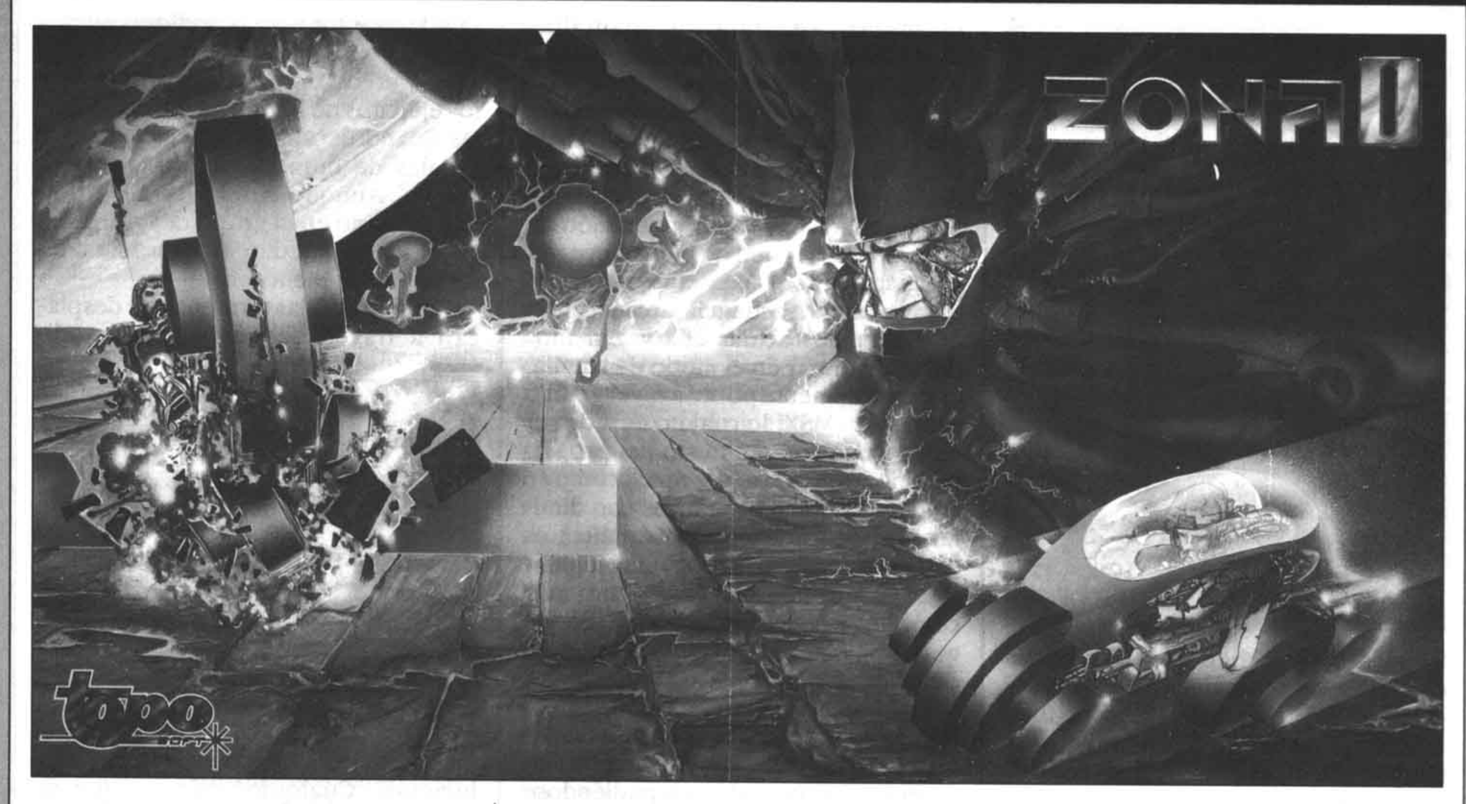
La disposición de los elementos en la pantalla es muy correcta, y el tamaño del área de juego es más que considerable teniendo en cuenta la complejidad del scroll y de la animación de los vehículos. Ahora bien, quizás por la propia naturaleza de la tridimensionalidad, en las primeras partidas, el jugador se siente muy confuso cuando se enfrenta al ordenador.

Eso viene dado por la hasta cierto punto incomprensible distribución de las teclas de movimiento, y sus correspondientes acciones. De todas formas, es un inconveniente que, con paciencia y persistencia, puede ser subsanado por parte del usuario con la correcta reconfiguración del teclado.

"Zona 0", dejando a un lado estas pequeñas anomalías, es la versión más cercana al original fílmico del "Ciclo de Luz". Para MSX se editó, en 1985, un programa de la firma británica P.S.S., ya desaparecida, que lo intentó con desigual fortuna; recibió el nombre de "Lazer Bikes", e incluso fue editado en nuestro país a través de una de las muchas revistas en formato cassette que aparecieron por aquellas fechas. Además, y de igual forma que "Star Trek", ha sido uno de los juegos que los mismos aficionados han programado casi como una prueba de sus capacidades y conocimientos informáticos, por lo que probablemente existan cientos de versiones más en incontables BBS, o bien olvidados en los hogares de estos programadores noveles.

"Lazer Bikes" no utilizaba prácticamente gráficos reconocibles, sino que mostraba líneas que representaban a las motos y puntos que teóricamente eran el rastro que iban dejando a su paso. Evidentemente, el salto ha sido más que significativo con respecto a





"Zona 0", en el que incluso se dispone de un radar que muestra constantemente la situación en pantalla de los enemigos, de los trazos, y de sus evoluciones sobre la pista. Sólo por este motivo, "Zona 0" es ya una propuesta apreciable, a pesar de hacer uso nulo del color.

Este problema es común a la versión Spectrum, de la que ha sido tomada la de MSX sin mayores contemplaciones. Harto como estoy de pronunciarme sobre el particular, prefiero abstenerme de dar la consabida explicación del desaprovecho de las características de las máquinas de la norma. Vosotros mismos podréis verificarlo; y con esto no quiero decir que "Zona 0" sea un mal programa, todo lo contrario. Se trata de un juego sumamente atractivo, brillante, rápido, y que nos devuelve a los orígenes de la programación.

¿Qué más se puede pedir? Poco, aunque sería de agradecer que los autores de las instrucciones respetaran mínimamente las normas de la ambientación, puesto que el uso y abuso de estupideces, especialmente a la hora de dar nombre a los enemigos a quienes tendremos que hacer frente, provocan más de una sonrisa patética cuando les vemos en pantalla.

Mención aparte merece la banda sonora del programa, que sí ha sido versionada específicamente para MSX por un equipo llamado "Lords of the Sound" (L.O.T.S.); si bien no alcanza ni de lejos las maravillosas sintonías de los cartuchos nipones, supera el nivel habitual de este tipo de programas.

"Zona 0" es un juego especialmente recomendable para aquellos que disfrutaron con "Tron" y que aún la recuerdan con agrado, aunque será también del agrado de quienes nunca han oído hablar de la película.

ZONA 0

PRIMERA IMPRESION: Versión oficial de "Tron"

SEGUNDA IMPRESION: Casi, casi, casi.

TERCERA IMPRESION: Se merecería los honores de la licencia.

(2) NORTH & SOUTH

INFOGRAMES
Distribuidor: ERBE,
Formato: cassette

La nueva oferta de Infogrames es francamente original, a pesar de formar parte de un terreno tan manido como el de los "Wargames". Imagino que esta afirmación os será difícil de creer, pero os aseguro que es absolutamente cierta.

¿Cómo podríais calificar, sino, a la adaptación de un desconocido cómic humorístico belga basado en la Guerra Civil norteamericana? Lo malo del caso es que las historietas, realizadas por Lambil y Cauvin, no son muy conocidas en España. De hecho, aunque actualmente sí son publicadas en nuestro país, permanecieron en el limbo desde el cierre de la revista "Spirou", hace ya varios años.

Por eso, el éxito comercial del juego en España está más que en entredicho, ya que no se apoya en absoluto en la fama del cómic sobre el que se ha basado; ocurre todo lo contrario en Francia, donde "Los Casacas Azules" son prácticamente una institución cercana, en popularidad y ventas, a otros cómics más conocidos a nivel internacional, como "Asterix".

Encima, y es que parece que todo está en contra de este "Nort & South", los juegos basados en historietas no han gozado nunca de un gran éxito en España, exceptuando iniciativas específicamente nacionales como "Mostadelo y Filemón II" o "Zipi y Zape". De esta forma, programas realmente apreciables, como las aventuras conversacionales dedicadas a Los 4 Fantásticos, Spiderman y The Hulk, o sus respectivos arcades, y especialmente el del Hombre Araña, han pasado de forma prácticamente inadvertida por nuestro país.

Pero, francamente, deseo que no ocurra lo mismo con este "Nort & South", un programa cuidado como pocos y dotado de unas animaciones casi portentosas, dentro de lo que cabe esperar de los programas que no gozan de un soporte en hardware.

Como suele suceder con los juegos



franceses, que han tomado como ejemplo a los norteamericanos, las secuencias de presentación llegan a unos extremos de perfección muy destacables. En el caso de "North & South", sorprende la pulcritud con la que se nos presenta, en una pantalla de fondo negro, los títulos de crédito del juego, como si de una película se tratara. En la parte inferior del gráfico, podemos ver a un corneta a lomos de su caballo, haciendo todo tipo de malabarismos con su instrumento musical. A la vez, escucharemos una melodía que ha sido versionada para MSX con mucho acierto.

A partir de ahí, ya nos damos cuenta de que nos enfrentamos a un programa de muy peculiares características, siendo la principal la preocupación por su aspecto estético.

En cuanto terminemos de cargar el juego, observaremos un complejo mapa de América del Norte, con zonas ocupadas por uno de los dos bandos: nordistas y sudistas. Al principio, se nos da la opción de poder elegir uno u otro bando. Las posibilidades, una vez nos empezamos a desplazar por el mapa, son bastante reducidas, ya que se limitan a convertirse en distintas vías para llegar a una confrontación previa a la lucha por el fuerte desde el que es dominada la región.

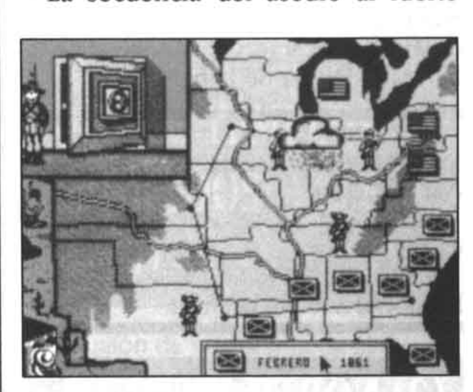
Y precisamente en el momento en que se da inicio a la batalla, comprobaremos hasta qué punto llega a ser tortuoso un programa multicarga. Sí, "North & South" no carga sus niveles, sino que carga ¡una pantalla! cada vez que iniciamos una acción. Por ello, el programa ocupa la nada despreciable cantidad de dos cintas, dos, aprovechadas hasta el límite de su capacidad. Aunque no os dejéis intimidar, se trata de pantallas autoconclusivas y que suponen minijuegos en sí mismas.

Cabe destacar que podemos elegir, por otro lado, entre modo arcade o estratégico, prescindiendo este último de ingredientes de acción, con lo que se acorta notablemente la duración de una partida, aunque no pierda en complejidad.

La primera secuencia arcade en la que debemos actuar una vez hemos decidido entrar en el modo de batalla, es decididamente pobre a nivel gráfico en versión MSX, lo cual no deja de ser incongruente con el resto del programa, muy cuidado a este nivel, como se ha dicho ya. Los personajes son diminutos, y su caracterización gráfica es casi risible. Ahora bien, a nivel jugabilidad, la secuencia es mucho más completa y crea cierta adicción, con lo que, finalmente, el usuario olvida su deficiencia.

En la lucha intervienen los elementos tradicionales;caballos, soldados y cañones. Cada uno de ellos puede atacar en cualquier momento, pudiéndose prescindir de cualquier formalidad, por otra parte tradicional, en este tipo de juegos.

La secuencia del asedio al fuerte



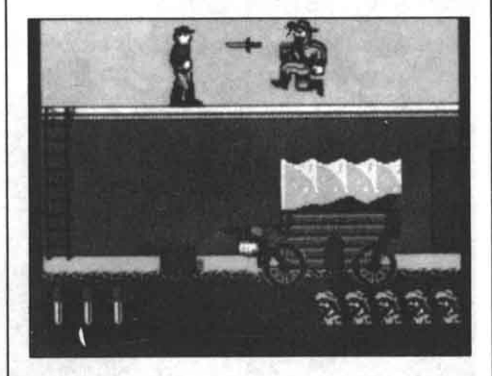
enemigo, correlativo a la anteriormente descrita en caso de que la hayamos superado, está mucho más trabajada y responde a los cánones de un arcade corriente. Los personajes son de un tamaño considerable, y los detalles con que se ha enriquecido la ambientación reproducen fielmente el cómic.

Una vez superada esta fase, se vuelve al mapa, sobre el que podremos proseguir con la partida y, con un poco de suerte, hacernos con el control del país.

Ahora bien, en el menú inicial del programa podemos activar determinadas opciones que otorgan mayor variedad al juego, de igual forma que lo complican notablemente. Por un lado, tenemos a los desastres, los cuales pueden modificar notablemente la situación en un momento dado, y que pueden ser tormentas, indios o refuerzos europeos.

Los indios atacan ocasionalmente a los ejércitos de los territorios colindantes. Cuando localizan a su presa, mandan señales de humo antes de lanzar su ataque. Aunque curiosamente se hayan incluído en el grupo de los indios, en el juego pueden atacarte también mercenarios mejicanos.

Por su parte, las tormentas se desplazan a través del mapa, y en todo



momento podemos observar sus evoluciones. Cualquier ejército que se encuentra debajo de la nube que las representa, no podrá moverse hasta que remita la tempestad.

Finalmente, los refuerzos europeos, fundamentalmente barcos, tienen una implicación histórica espectacular, lo que justifica el que aparezcan en el programa. Durante la Guerra Civil, ambos bandos eran diplomáticamente muy activos en Europa. El bando que está en posesión de Virginia del Sur, recibirá un barco que contiene refuerzos. Una vez en tierra firme, formarán un ejército (3 unidades de Caballería, 6 de Infantería y 1 cañón), o reforzarán al ejército que se encuentre en esa zona hasta los límites máximos (9 unidades de Caballería, 18 de Infantería y 3 Cañones).

Habréis visto ya que "North & South" es, fundamentalmente, un programa muy elaborado, y que hace justicia al cómic en el que se basa. Por lo tanto, sería francamente injusto que pasara desapercibido, como ha venido ocurriendo con juegos de similares características.

NORTH & SOUTH

PRIMERA IMPRESION: Estando basado en las historietas de Lambil y Cauvin, tiene que ser di-ver-ti-dí-si-mo.

SEGUNDA IMPRESION: ¿Lo será?

TERCERA IMPRESION: ¡Pues sí, lo es!

(3) AUTOCRASH

ZIGURAT
Distribuidor: ERBE
Formato: cassette

Zigurat parece haber emprendido una línea mucho más comercial a la hora de confeccionar sus programas, y este "Autocrash" es una prueba bien palpable de ello. contiene todos los elementos que han hecho del arcade el género favorito entre los aficionados, y encima, posee una temática muy original.

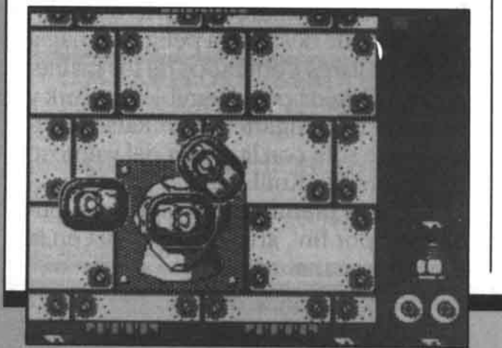
Imaginaros que estáis en un esquizofrénico parque de atracciones, en el que se organizan campeonatos de autos de choque... que se pagan con la vida, en caso de ser derrotados por nuestros contrincantes.

Pues esta es la premisa argumental del programa, que está plagado de detalles decididamente maliciosos, tanto como desternillantes. Además, "Autocrash" se enmarca en la ciencia-ficción, puesto que estos campeonatos se desarrollan en el año 2201, y los vehículos han ganado en complejidad y medios, como es muy lógico.

Y es que nadie iba a suponer que los leves conatos de violencia que representaron a finales del siglo XX los autores de choque (siempre convirtiéndonos en cómplices de la fabulación del autor), iban a degenerar en un juego mortal entre gladiadores intergalácticos. Pilotos venidos de los más lejanos rincones del Universo, desesperados buscadores de fortuna, se enfrentan aquí en una lucha a muerte para regocijo de los miles de espectadores que contemplan con naturalidad el espectáculio. Las apuestas fluyen con rapidez, la tensión en el ambiente es tan densa que se podría cortar con un cuchillo; muchos se quedarán en el camino, pero hay uno que alcanzará la mayor gloria que se puede soñar...

"Autocrash" se desarrolla en trece fases eliminatorias, a cual más compleja.

Para conseguir derrotar a nuestros adversarios, deberemos colisionar contra ellos tratando de sacarles de su vehículo con el impacto. Una vez que lo consigamos, nuestro oponente quedará en el borde de la pista, e intentará subirse preferentemente a su vehículo o a otro que se encuentre desocupado y a su alcance. Entonces, deberemos atropellarle para pasar a la siguiente eliminatoria.



Como podréis comprobar, el juego es bastante violento, pero al estar teñido constantemente, gracias a unos gráficos muy logrados, de una densa ironía, todo tipo de atrocidades se convierten en verdaderas distracciones.

En la mayoría de las fases existe más de un oponente, con lo que la partida se complica hasta extremos insospechados. Imaginaros que el terreno de juego es reducido, como lo son las pistas de los autos de choque reales, por lo que es casi imposible moverse en estos niveles sin colisionar con alguno de nuestros enemigos.

Ahora bien, colisionar no es sinónimo de vencer. Es muy, muy, muy difícil llegar a conseguir sacar de su vehículo incluso al primero de los enemigos al que debemos enfrentarnos. Y una vez hecho esto, como se ha dicho ya, el atropellarle será casi imposible, dada su libertad de movimientos.

Los juegos que han tenido como ambiente el mundo de los parques de atracciones han sido siempre, hasta el momento, programas destacados por su ingenio, y por la muy particular visión de sus autores. Luis Angel Alda, el creador de "Autocrash", no podía ser menos, y disfruta creando una atmósfera amenazadora desde el inicio.

Ya la carátula, con un monstruo verde a los mandos del vehículo es intrigante... una intriga que se ve acentuada por la aparición en pantalla de un dedo en cuanto se ha cargado el juego. Al pulsar la barra espaciadora, el gráfico del dedo presionará a su vez a otra tecla que dará paso al juego en sí. Rótulos de intrincado diseño, frases lapidarias en ocasiones ingeniosas... Todo ello contribuye a dar la impresión general de que "Autocrash" es un programa atractivo y atrevido, en un momento en el que si algo falta en el mundo del software, eso es originalidad.

Y a pesar de que se nota una cierta falta de pericia técnica por parte de Alda, el juego es lo suficientemente adictivo como para llamar la atención desde las primeras partidas. De todas formas, esos errores, probablemente, no son achacables al autor del juego, sino a los responsables de la conversión; en este caso, bastante descuidada.

La monocromía reinante durante todo el juego llega a ser molesta al no utilizarse colores de fondo lo suficientemente vistosos, el scroll es rematadamente lento, e incluso aparecen, ocasionalmente, molestos parásitos en algunos modelos de la norma japonesa.



De todo ello se desprende que, sin riesgo a equivocarme, Alda desarrolló el juego en versión Spectrum.

"Autocrash" es un programa que se hace inmediatamente con la simpatía del usuario, pero que hubiese necesitado de un mayor rigor técnico a la hora de ser programado en su versión MSX.

AUTOCRASH
PRIMERA IMPRESION: Salvaje
SEGUNDA IMPRESION: Original
TERCERA IMPRESION: Adictivo

(4) LOS TEMPLOS SAGRADOS

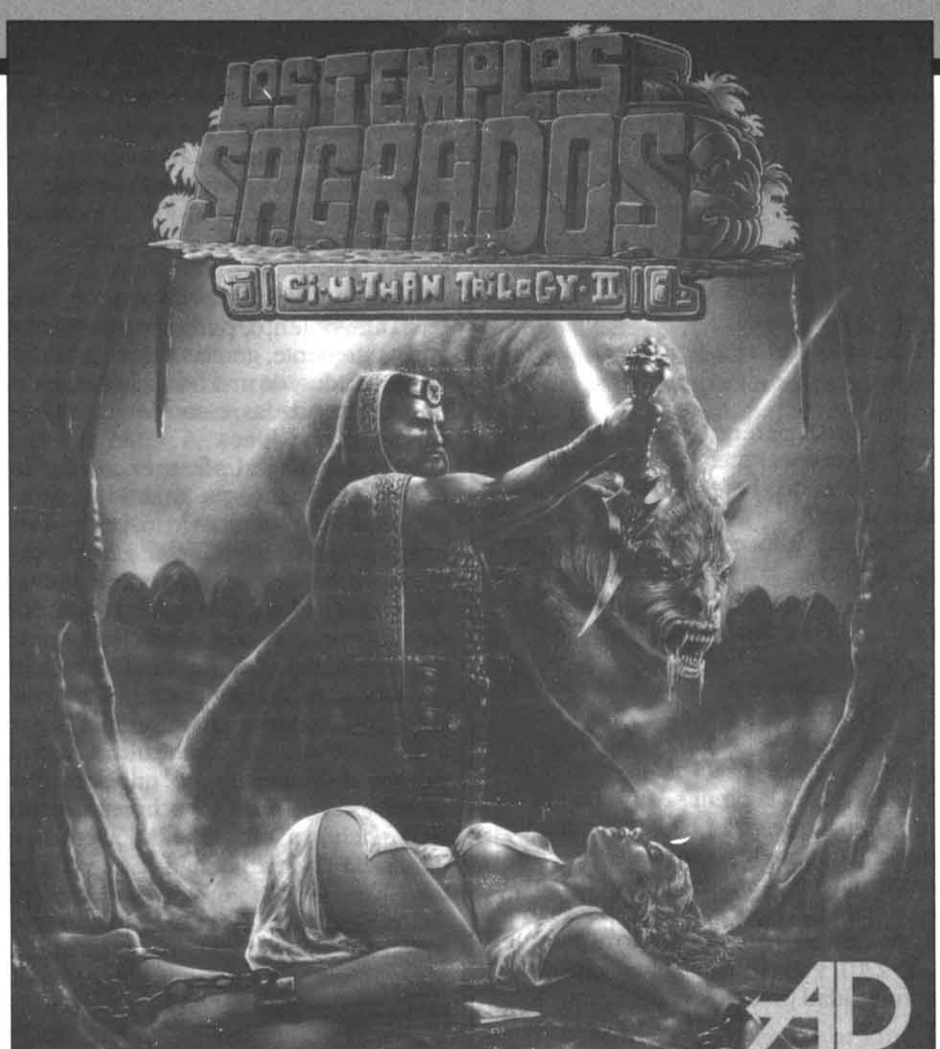
A.D.
Distribuidor: DRO SOFT
Formato: cassette

El sello A.D., impulsado desde sus inicios por Andrés Samudio, y en varias ocasiones criticado duramente en esta sección, parece haber encontrado por fin el norte con la saga de "Leyendas de Ci-U-Than". El primero de los juegos que forman la trilogía, "Cozumel", gozó ya de una buena crítica en esta revista, siendo el primero que podría competir con los admirados programas conversacionales británicos.

"Los Templos Sagrados" es, pues, la segunda parte de la trilogía, que cubre un periodo y una zona bastante extensa de la geohistoria del Yucatán.

La epopeya de Ci-U-Than consta de tres libros totalmente independientes y, por ello, tan extenso proyecto ha tenido que ser desarrollado en tres completos juegos de varias partes cada uno.





El primer libro, dividido en dos partes, narraba nuestras aventuras desde la llegada a la isla de Cozumel como pobres y desvalidos náufragos, hasta su triunfal salida de ella.

En este segundo libro, tendremos que encontrar Chichén Itzá atravesando las ruinas de Cobá y Tulum.

Este tipo de programas suelen generar un verdadero culto entre los aficionados, así como una inmediata identificación con el personaje protagonista de las aventuras. Por ello, resultará muy grato para los admiradores de "Cozumel", reencontrar a Doc Munro en las tierras de la arcaica cultura maya.

La misma fascinación produce el ambiente histórico y la situación geográfica en que se desarrollan las aventuras de Munro, por lo que, para los despistados que no conozcan el primer juego, resumiré brevemente las premisas argumentales de la saga. Cabe destacar que "Los Templos Sagrados" es una aventura tan documentada como "Cozumel", con lo que su atractivo se multiplica por tres.

Corría el año de 1920. Tras haberse aprovisionado en la isla de Cuba y emprendido rumbo hacia la región del Yucatán para desentrañar sus innumerables misterios, nuestro hombre ha naufragado en pleno mar Caribe. Totalmente desvalido, sin amigos, sin armas y sin dinero, consigue llegar, de puro milagro, a la isla de Cozumel, donde encuentra unas tradiciones, ritos y mundo espiritual que poco a poco va entendiendo y respetando hasta llegar a dominar su entorno.

Los que jugaron con Doc Munro en la isla de Cozumel, a fuerza de sacrificios, tesón y paciencia, tuvieron que hacerse amigos (y, cómo no, terribles enemigos) en el pueblo de San Marcos, rescataron a la tristemente bella Zyanya e incluso encontraron la manera de obtener dinero para poder comprar provisiones para su viaje al interior.

También han conocido las dichas y amarguras del amor de los dioses, representados por la vengativa Ix Chell, y la dulce abnegación de Zyanya, víctima inocente de las fuerzas desatadas del mal. Pero se sobrepusieron, y tuvieron incluso el valor de desafiar la peligrosa magia de los Collares Venerados de los malhechores, dirigida por el temible Big Turk y su avaricioso lugarteniente Ratso, contando tan sólo con la ayuda del valeroso y emplumado Kuill.

Y, como premio a sus esfuerzos, pudieron, ¡por fin!, abandonar la isla en la barca Yucatana.

Pero, como dijo el sabio, la historia se repite, y si bien es cierto que hemos logrado salir vivos de Cozumel, te encuentras de nuevo en aguas desconocidas y frentre a tierras extrañas.

Habiendo empleado todas nuestras ganancias en comprar la barca, no tenemos dinero, y debemos enfrentarnos con nuevos misterios en dos de los más antiguos templos del norte de Yucatán.

Así empieza la acción de "Los Templos Sagrados", y la situación no puede ser más comprometida. Debemos llegar a la costa, y sobrevivir a la tormenta, a la vez que hacemos buenas migas con nuestros compañeros de viaje.

Lo cierto es que esta primera situación encierra en sí misma más problemas enigmáticos de lo que parece; además, es probable que los jugadores no habituados a este tipo de programas sean incapaces de superar la primera pantalla. Pero no olvidemos que A.D. tiene ya multitud de seguidores, expertos en conversacionales, y que agradecen las complicaciones.

Quizá el mayor defecto que se le puede achacar a "Los Templos Sagrados" sea el de un excesivo parecido con su predecesor, "Cozumel", pero eso es algo hasta cierto punto comprensible. Por otra parte, puede resultar excesivamente cansino el teclear las instrucciones de Doc Munro, ya que los errores de comprensión se ven progresivamente sustituidos por los de tecleo; el culpable, el evidente cansancio del usuario tras un tiempo prudencial de juego.

Ni que decir tiene que el parser de "Los Templos Sagrados" está muy evolucionado, que los gráficos no están del todo mal, a pesar del uso de las imágenes-espejo, y que la multitud de localizaciones hacen del programa un entretenimiento que no se limita a unas pocas horas; pero son todas ellas características que han sido constantes en la historia de las aventuras conversacionales, siempre que nos enfrentamos a obras de este calibre.

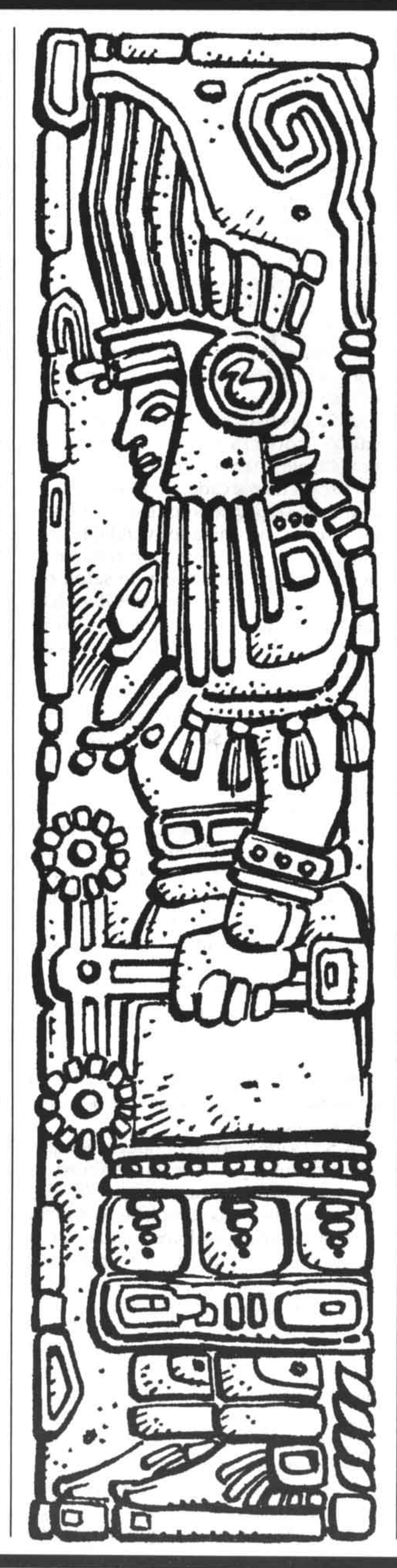
En definitiva; como prácticos precursores de la informática de videojuegos, los conversacionales tienen un lugar asegurado en el mercado, que probablemente se vea reducido en un futuro, como decía, por prototipos más distendidos e igualmente completos, como el creado por Lucasfilm para "Indiana Jones and the Last Crusade".

LOS TEMPLOS SAGRADOS

PRIMERA IMPRESION: Parece interesante

SEGUNDA IMPRESION: ¿Lo será tanto como "Cozumel"?

TERCERA IMPRESION: Pues sí, quien lo iba a decir.



ASI ES ANDRES SAMUDIO

Tras las críticas recibidas por Andrés Samudio en la sección Bit-Bit, decidí que era el momento, tras comprobar la alta calidad de productos como "Cozumel", y en menor medida, "La Aventura espacial", de entrevistarme con él.

Y es que su labor como promotor, por no decir que guarda custodia, de las aventuras conversacionales, ha sido y es, independientemente de la calidad de los programas lanzados por A.D,, más que elogiable.

Este es el resultado de casi una hora de conversación, en un principio un poco tensa (cosa, por otra parte, de lo más lógica), y posteriormente agradable y cordial.

MSX Club: ¿Cómo empezaste a interesante por el mundo de las aventuras conversacionales?

Andrés Samudio: Bueno, yo siempre he sido una persona interesada por las leyendas de Tolkien y la mitología maya. Como médico pediatra, que esa es mi labor profesional, no tenía oportunidad de divagar por esos mundos, dejando a un lado los libros... hasta que descubrí la existencia de las aventuras conversacionales. Empecé jugándolas, como todo el mundo, supongo.

M.C.: Jugando a programas no disponibles en España.

A.S.: Evidentemente. En este país no había existido un mercado tan importante en lo que aventuras conversacionales concierne, como el que A.D. ha creado desde que empezó a funcionar. Yo he estado muchos años viviendo y trabajando en Estados Unidos, de hecho una buena parte de mi família reside allí habitualmente, y tuve más ventajas a la hora de conseguir programas de este género, que el resto de aficionados. Allí existen este tipo de juegos desde hace mucho tiempo, y sigue siendo el país en el que tienen mayor importancia.

M.C.: Pero, de todas formas, los usuarios españoles no tuvieron acceso al software norteamericano a principios de los ochenta. Sus referencias más próximas fueron siempre los programas británicos. ¿Recuerdas alguno con especial cariño?

A.S.: Claro que sí. El primer juego que captó mi interés fue la primera versión de "La Aventura Original". En Inglaterra han surgido numerosos juegos basados en ella; recuerdo, por ejemplo, a "The Very Big Cave Adventure". después están los clásicos, como por ejemplo "The



Hobbit", que hoy en día sigue siendo sumamente excitante.

M.C.: ¿Y cómo desarrollaste tu primera aventura?

A.S.: Eso fue mucho más complicado. aunque parezca increíble, el primer juego que creé fue "Cozumel".

M.C.: ¿Cómo, he oído bien?

A.S.: Pues sí. Primero descubrí la existencia de programas capaces de generar aventuras sin que el usuario tenga conocimientos de programación, que por cierto, yo no he tenido nunca. Software como "Quill" o "G.A.C.", que para quienes llevan tiempo en el mundillo informático son títulos muy conocidos. Mediante estas utilidades, logré dar forma a la primera versión de "Cozumel". Al no existir muchas opciones, decidí enviar el programa a Dinamic. Pasados unos meses, uno de los responsables de la compañía, Víctor Ruíz, me devolvió el juego, añadiendo una larga lista de modificaciones que debían hacerse; principalmente a nivel gráfico.

M.C.: ¿Cuáles son las diferencias esenciales entre ese primer "Cozumel" y el que finalmente ha aparecido en el mercado?

A.S.: Verás, se trataba de una aventura muy complicada y extensa, repleta de localizaciones. Pero tenía muchas imperfecciones a nivel técnico, y la práctica ausencia de personajes pseudointeligentes. Tim Gilberts fue la persona que perfeccionó más tarde el programa, hasta llegar a la versión definitiva.

M.C.: ¿Cómo entraste en contacto con Gilberts?

A.S.: Tim Gilberts es alguien que se ha convertido en una verdadera institución en el mundo de las aventuras conversacionales. Fue el fundador de Gilsoft, la editora del "P.A.W.", otra utilidad para crear aventuras, y entré en contacto con él a medida que fui entrando en el ambiente informático británico.

M.C.: Creo que, actualmente, Gilberts trabaja en A.D. y que ha abandonado el Reino Unido para venir a Valencia, donde tiene su sede vuestra compañía.

A.S.: Así es. Tal fue la importancia y el interés de A.D. para él. Además, en Inglaterra el mercado conversacional está casi muerto, y ya casi lo estaba cuando vino a España.

M.C.: Acabas de hablar de un tema que me parece especialmente curioso. ¿Cuáles crees que han sido los motivos que han motivado el desinterés de las compañías británicas por los conversacionales?

A.S.: Las mayores empresas del mercado, convertidas casi en multinacionales, han volcado su atención en los programas arcade. Son los que más beneficios dan a la productora, y tienen un número de unidades vendidas aseguradas, especialmete si se trata de la licencia de una máquina de salón recreativo. Por ello, sus responsables han desechado el producir aventuras conversacionales; sólo manejan cifras de varios cientos de millones.

M.C.: Sea como fuere, ha sido bastante triste ver como los sellos de siempre; Magnetic Scrolls, St. Bride's, CRL... han cerrado puertas.

A.S.: Francamente sí. Además, con algunos de los directivos de estas compañías entablé buenas relaciones. Y no olvidemos a Melbourne House, que se ha reconvertido, a manos de Virgin, en una poderosa firma de arcade. ¡Nada menos que los creadores de "The Hobbit"! Nunca pensé que esto pudiera llegar a suceder.

M.C.: Por lo tanto, se puede decir que España es el último reducto de las aventuras conversacionales...

A.S.: Se podría decir que sí.

M.C.: ¿Podrías contarme cual es el proceso de confección de una de vuestras aventuras?

A.S.: La idea global del juego siempre surge de mí. A partir de ella, elaboro un guión previo en el que son especificadas las situaciones más complejas, con el fin de que los programadores puedan dar su opinión y ser pulidas y adaptadas a sus necesidades. Luego, el guión pasa al diseñador gráfico, quien elabora distintas imágenes que responden a las descripciones que aparecerán en el juego. En las versiones de 16 bits, los dibujos se transfieren directamente vía scanner, mientras que en las de 8 son creados partiendo de cero. Y así, hasta llegar al producto acabado.

M.C.: Imagino que debe pasar por muchas revisiones.

A.S.: ¡Muchísimas! Piensa que los conversacionales son los juegos en los que con mayor facilidad pueden desprenderse errores de programación. Por otro lado, debemos hacer distintas variaciones en los textos, que nos son sugeridas por los componentes de Dinamic. Cuando les entregamos la aventura, siempre está repleta de nuestro particular sentido del humor, que después se ve notablemente diluído.

M.C.: Precisamente, este humor ha sido muy criticado por mí. ¿No crees que realmente destruye la ambientación de un programa?

A.S.: Es cuestión de gustos. Recuerdo que el comentario que hiciste sobre "La Aventura Espacial" fue particularmente duro en este sentido por la utilización de abreviaturas. Pero, insisto, es cuestión de gustos, aunque debo reconocer que las siglas no han sido muy bien recibidas por el público en general.

M.C.: Hablando de "La Aventura Espacial", ¿Vais a realizar más programas con el sistema de control por menús?

A.S.: Te diré que cada vez estoy más seguro de que el futuro de las aventuras conversacionales está en este tipo de programas. Aligeran el proceso de tecleo, y los norteamericanos ya lo han adoptado en casi todas sus aventuras.

M.C.: ¿Qué piensas sobre la supuesta crisis del MSX?

A.S.: Sería estúpido no reconocer que estas máquinas se encuentran en un momento difícil. Pero existe una gran cantidad de usuarios residuales que prefieren los MSX frente a cualquier otro producto informático, por lo que las ventas aún justifican la comercialización de programas para la norma japonesa. En consecuencia, A.D. tiene previsto proseguir realizando versiones para MSX, por lo menos, durante todo este año.

M.C.: Ultima pregunta. ¿Cuáles son tus proyectos más inmediatos?

A.S.: El equipo de programación en pleno de A.D. está terminando la tercera parte de Ci-U-Than, llamada "Chichén Itza". Cuando hayamos acabado con ella, volveré a Estados Unidos en un principio por tres meses... aunque nunca se sabe lo que puede pasar. Mi intención no es seguir al frente de A.D. por mucho tiempo más. Creo que mi labor ha dado sus frutos y he procurado que pueda seguir funcionando a manos de otras personas que, como yo, están fascinadas por LA AVENTURA.■



Por Luís Mª Getino

```
10 '
20 '  *  « cracy van »  por  *
30 '
40 '  * luis maria getino getino *
50 '
60 '  *      para msx club     *
70 '
80 ' ****                 ****
90 ' ****  presentacion  ****
100 ' ****                ****
110 SCREEN 0:KEY OFF:COLOR 7
120 FOR U=1TO 22:LOCATE 2,U:PRINT"<
>":NEXT
130 FOR U=2TO 34 STEP2:LOCATE U,0:P
RINT"<>":NEXT
140 FOR U=1TO 22:LOCATE 34,U:PRINT"
<>":NEXT
150 FOR W=2TO 33 STEP2:LOCATE W,22:
PRINT"<>":NEXTW
160 LOCATE 12,3:PRINT"« crazy van »
"
170 LOCATE 15,7:PRINT"by luma"
180 LOCATE 11,10:PRINT"for the msx
club"
190 LOCATE 6,16:PRINT"pulsa space p
ara comenzar"
200 IF STRIG(0)=-1 THEN 210 ELSE 20
0
210 CLS:PRINT"tu mision consiste en
 acabar con el jefe de la malvada o
rganizacion criminal que ha raptado
 a tu gente.para ello,dispones de u
n vehiculo todoterreno capaz de vol
ar con una helice."
220 PRINT"comenzaras tu aventura en
 las afueras de la ciudad donde mal
vados secuaces te asediaran hasta d
estruirte,en algunas pantallas,el s
alto no funcionara,por lo que deber
as ingeniartelas para pasar de nive
l."
230 PRINT"una vez cogas la helice p
odras pasar el tunel,sin tocar las
paredes del mismo;pues destuirian t
u aparato;una vez llegues al final
del tunel,deberas afinar tu punteri
a;pues unicamente tendras una oport
unidad..."
240 PRINT"mucho cuidado con el tiem
po,pues si completa su recorrido te
 quitara una vida.con el todoterren
o puedes efectuar 2 saltos,el largo
(abajo),y el normal(arriba);pulsand
```



```
o la espaciadora activaras el turbo
."
250 IF STRIG(0)=-1 THEN 270 ELSE 25
0
260 N=0
270 '
280 ' *   inicio del juego   *
290 '
300 COLOR 15,4,4
310 N=N+1:SCREEN 2,2,0:PLAY"s14t255
v15l64o1e"
320 CLS
330 VDP(1)=VDP(1) AND &B10111111
340 COLOR 15,4,4
350 MAXFILES=1
360 OPEN"grp:"FOROUTPUTAS#1
370 CLS
380 KEYOFF
390 '  *  definicion sprites  *
400 REM
410 A$=CHR$(&HO)+CHR$(&HO)+CHR$(&HF
E)+CHR$(&H81)+CHR$(&HBD)+CHR$(&HA4)
+CHR$(&HA2)+CHR$(&HA2)+CHR$(&HA2)+C
HR$(&HBE)+CHR$(&H80)+CHR$(&H99)+CHR
$(&HA4)+CHR$(&HA4)+CHR$(&HE7)+CHR$(
&H18)
420 B$=CHR$(&HO)+CHR$(&HO)+CHR$(&HO
)+CHR$(&HO)+CHR$(&HO)+CHR$(&H80)+CH
R$(&H80)+CHR$(&HFC)+CHR$(&H82)+CHR$
(&H7E)+CHR$(&H1)+CHR$(&H99)+CHR$(&H
25)+CHR$(&H25)+CHR$(&HE6)+CHR$(&H18
)
430 SPRITE$(0)=A$+B$
440 C$=CHR$(&HO)+CHR$(&HO)+CHR$(&HF
)+CHR$(&H32)+CHR$(&H54)+CHR$(&HA9)+
CHR$(&HD2)+CHR$(&HA5)+CHR$(&H53)+CH
R$(&HC)+CHR$(&HO)+CHR$(&HO)+CHR$(&H
O)+CHR$(&HO)+CHR$(&HO)+CHR$(&HO)
450 D$=CHR$(&HO)+CHR$(&HO)+CHR$(&H1
```

```
8)+CHR$(&HAE)+CHR$(&HB5)+CHR$(&H4B)
+CHR$(&HB5)+CHR$(&H6A)+CHR$(&H82)+C
HR$(&H7C)+CHR$(&H0)+CHR$(&H0)+CHR$(
&H0)+CHR$(&H0)+CHR$(&H0)+CHR$(&H0)
460 SPRITE$(1)=C$+D$
470 E$=CHR$(&H7)+CHR$(&H8)+CHR$(&H1
8)+CHR$(&H16)+CHR$(&H15)+CHR$(&H12)
+CHR$(&H10)+CHR$(&H10)+CHR$(&H9)+CH
R$(&H4)+CHR$(&H4)+CHR$(&H5)+CHR$(&H
5)+CHR$(&H5)+CHR$(&H2)+CHR$(&H1)
480 F$=CHR$(&HF0)+CHR$(&H8)+CHR$(&H
C)+CHR$(&H34)+CHR$(&H54)+CHR$(&H24)
+CHR$(&H4)+CHR$(&H84)+CHR$(&H48)+CH
R$(&H10)+CHR$(&H10)+CHR$(&HD0)+CHR$
(&H50)+CHR$(&H50)+CHR$(&H20)+CHR$(&
HC0)
490 SPRITE$(2)=E$+F$
500 G$=CHR$(&H7)+CHR$(&H8)+CHR$(&H1
A)+CHR$(&H15)+CHR$(&H15)+CHR$(&H12)
+CHR$(&H10)+CHR$(&H11)+CHR$(&H8)+CH
R$(&H4)+CHR$(&H5)+CHR$(&H5)+CHR$(&H
5)+CHR$(&H4)+CHR$(&H2)+CHR$(&H1)
510 H$=CHR$(&HF0)+CHR$(&H8)+CHR$(&H
2C)+CHR$(&H54)+CHR$(&H54)+CHR$(&H24
)+CHR$(&H84)+CHR$(&H44)+CHR$(&H8)+C
HR$(&H10)+CHR$(&H50)+CHR$(&H50)+CHR
$(&H50)+CHR$(&H90)+CHR$(&H20)+CHR$(
&HC0)
520 SPRITE$(3)=G$+H$
530 I$=CHR$(&H6A)+CHR$(&H95)+CHR$(&
H52)+CHR$(&H25)+CHR$(&H29)+CHR$(&H7
5)+CHR$(&H95)+CHR$(&H59)+CHR$(&H55)
+CHR$(&H95)+CHR$(&H48)+CHR$(&H2B)+C
HR$(&H14)+CHR$(&HF)+CHR$(&HF8)+CHR$
(&H54)
540 J$=CHR$(&HAE)+CHR$(&H55)+CHR$(&
H52)+CHR$(&H5B)+CHR$(&H56)+CHR$(&H5
3)+CHR$(&H52)+CHR$(&H53)+CHR$(&H9A)
+CHR$(&H55)+CHR$(&HAA)+CHR$(&H54)+C
HR$(&HBC)
550 SPRITE$(4)=I$+J$
560 FORX=6TO12:SPRITE$(X)=CHR$(&HFF
)+CHR$(&HBF)+CHR$(&HBF)+CHR$(&HBF)+
CHR$(&HBF)+CHR$(&HBF)+CHR$(&H81)+CH
R$(&HFF):NEXT
570 A$=CHR$(&HFF)+CHR$(&HBF)+CHR$(&
HBF)+CHR$(&HBF)+CHR$(&HBF)+CHR$(&HB
F)+CHR$(&H81)+CHR$(&HFF)
580 B$=CHR$(&HFF)+CHR$(&HBF)+CHR$(&
HBF)+CHR$(&HBF)+CHR$(&HBF)+CHR$(&HB
F)+CHR$(&H81)+CHR$(&HFF)
590 C$=CHR$(&HFF)+CHR$(&HBF)+CHR$(&
HBF)+CHR$(&HBF)+CHR$(&HBF)+CHR$(&HB
F)+CHR$(&H81)+CHR$(&HFF)
600 D$=CHR$(&HFF)+CHR$(&HBF)+CHR$(&
HBF)+CHR$(&HBF)+CHR$(&HBF)+CHR$(&HB
F)+CHR$(&H81)+CHR$(&HFF)
610 SPRITE$(13)=CHR$(&H3C)+CHR$(&H4
2)+CHR$(&HBD)+CHR$(&HBD)+CHR$(&HA5)
+CHR$(&H99)+CHR$(&H5A)+CHR$(&H3C)
620 SPRITE$(14)=CHR$(&H0)+CHR$(&H0)
+CHR$(&H0)+CHR$(&H0)+CHR$(&H0)+CHR$
(&HFE)+CHR$(&HAB)+CHR$(&HFF)
630 SPRITE$(15)=A$+B$+C$+D$
640 '
650 '  *  dibujo pantalla  *
660 '
670 DRAW"c14bm4,1nf5d185e5u174br3r2
36e51246f4bd176g5r246h51236br238u17
3e5d183h5"
680 LINE(11,22)-(247,27),14,BF
690 PAINT(6,10),14:PAINT(20,3),14
700 PAINT(251,20),14:PAINT(40,186),
14
710 '
720 '  *   asignacion valor   *
730 '
740 '      *  de las variables   *
750 V=3
760 X=13:Y=165
770 S=50
780 P=1
790 '
800 '  *  dibujo  del  fondo  *
810 '
820 DRAW"c14bm11,125r10e10r20e10r1e
2r4e1r5e2r5f2d5g5r1g1r2g1r2g1r5r1e3
r3e3f3e2r3r2e3e2r3e2r7f5r2f4r4f2r3f
2r5f2e3r5r7r5r7e30r5e5e1u1e1u3e1u5e
4r4e4r15
830 '
840 '* colocacion sprites inmoviles
 *
850 '
860 PUT SPRITE6,(178,173),15
870 PUT SPRITE7,(178,164),15
880 PUT SPRITE1,(80,50)
890 PUT SPRITE2,(120,165)
900 PUT SPRITE3,(80,165)
910 PUT SPRITE15,(201,140)
920 '
930 ' *  dibujo marcador temporal
*
940 '
950 '  *   y del fondo  *
960 '
970 DRAW"c14bm209,157r20e10g10130u3
0d30r16d23r10120
980 DRAW"bm50,19u2d2r10u2d2r10u2d2r
10u2d2r10u2d2r10u2d2r10u2d2r10u2d2r
10u2d2r10u2d2r10u2d2r10u2d2r10u2d2r
10u2d2r10u2d2r10u2d2r10u2d2r10u2d2r
10u2d2r10u2"
990 ON SPRITE GOSUB 5600:SPRITEON
1000 REM
1010 REM   movimiento sprite
1020 REM
1030 REM     marcador temporal
1040 REM
1050 S=S+1:IFS=232 THENPRESET(90,70
```

continúa en la página

(Taladrar por los puntos en negro)

COLECCIONABLE

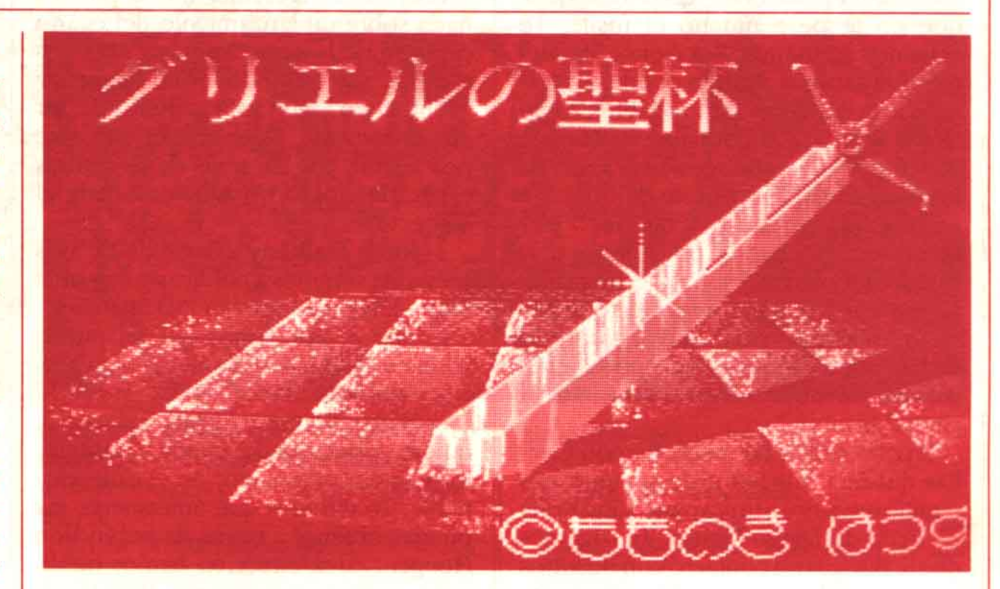
Por J.M. Montané y R. Casillas

TAIMENNA OMOI CHIGAI O SURA (HACERSE ILUSIONES) NIJU (ENTREGA 20)

Por fin podemos ilusionarnos. Noticias frescas, muy frescas, nos confirman que el MSX Turbo-R estará pronto entre nosotros. La nueva generación de la norma japonesa, de 16 bits, y compatibles con 8, asegura la continuidad en el mercado.

Empezamos con el comentario habitual, sobre la serie "Disc Station", en esta ocasión en su edición número 18. El disco A nos presenta tres programas de indudable interés; el primero de ellos es la demo no jugable de "Diable de la Place", producido por Humming Bird Soft. Se trata de un videojuego conversacional, y el disco se limita a mostrarnos algunos de sus pasajes de forma automática. El siguiente es el sorprendente "Emerald Dragon", de Glodia (¿Recordáis "Testament"?); la demo no jugable es similar a la de "Dragon Slayer VI". Nuestro héroe va abriéndose camino por siniestros mundos repletos de monstruos nauseabundos, o lo que es lo mismo, una verdadera gozada que próximamente comentaremos de forma más extensa.

Para terminar con el disco S, reseñaremos "Dumbine", de Family Soft. Es una demostración del juego, cuyos gráficos dejan bastante que desear, y ni siquiera está dotado de FM. El segundo diskette de "Disc Station 18" no ofrece ninguna sorpresa, sigue en la línea habitual de Compile.



FANZINES

Angel Cortés, del que ya os hemos hablado en esta revista en alguna otra ocasión, sigue editando la revista en formato disco para MSX2, BCN. Esta es la dirección correcta a la que debéis dirigiros si queréis conseguir el magazine; en números atrasados confundimos sus datos por un lamentable error de impresión:

Angel Cortés

FANZINE BCN

C/Vilamarí, 37. Principal Segunda
08015 BARCELONA

Por otra parte, Oscar Castaño va a editar otro Fanzine de similares características al de Angel Cortés, bajo el nombre de Draken Club. Desconocemos exactamente cual será el resultado final del magazine, puesto que no hemos tenido oportunidad de conseguir ningún ejemplar hasta el momento, pero su editor nos ha asegurado remitírnoslo habitualmente. De todas formas, si queréis suscribiros, esta es la dirección:

Oscar Castaño Linares
DRAKEN CLUB KOLOMA
C/ Fuente de la Encina, 127, 1-3
08924 Santa Coloma de Gramanet

Otro fanzine en disco, cuyo país de origen es Francia y su título "Disc Digits", ha llegado a su edición número 3. En él, disponemos de noticias muy actualizadas sobre MSX Turbo-R, y la sorpresa de que Toshiba está empezando a desarrollar un traductor japonés-inglés informatizado, elemento que nos puede ser de mucha utilidad. Se hace también un análisis comparativo entre el último modelo de los MSX y Amiga 600, Atari St, IBM PS/1 y Amstrad 6128 Plus (y tiene que poder con todos).

DIRECCION

A partir de este mes, podéis escribir a los creadores de juegos como "Psycho World", "Hydelfos" y "Lenam"; Hertz Soft.

HERTZ SOFT
Matsumoto Building, 3-2F

2—1-16 Kitashinjuku
Shinjuku-Ku, Tokyo. C.P. 169

AGRADECIMIENTOS

Estas han sido las personas que nos han ayudado a confeccionar la entrega del coleccionable que tenéis en vuestras manos:

—Angel Cortés (Barcelona)
—Luis Sanz (Zaragoza)
—Robin Von Hoegen (Matsuzaki)
—Francisco Jesús Martos (Málaga)
—Vicente Espada (Mollet)
—Sergio Monclús (Barcelona)
—Xavi Figuera (Sabadell)
—Agustín Caneda Almeneiro y Manuel Sánchez del Haro (Pontevedra)
—José Cervilla Caño (Lérida)
—Máximo Francisco López Milán (Cariñena)
—Daniel Pérez (Tenerife)
—Jesús Molina Hidalgo (Murcia)
—Manuel Martínez (Esplúgues). Y que no te pese mucho el fusil... Te echamos de menos. Por cierto, Manuel quisiera saber si alguien puede contestarle los siguientes interrogantes sobre "Rune Worth"; ¿Qué son los objetos que nos ofrece el dragón rosa en la gruta de los monstruos, al noroeste del mapa, a elegir entre tres grupos de cinco elementos cada uno?, ¿Cómo llegar a la ciudad del extremo superior del mapa, al otro lado del mar?, ¿Es el niño que hay en la salida de una ciudad, junto al embarcadero, el que nos proporciona el pasaje?, ¿Cómo entrar en el palacio de la ciudad sombría?

En otro orden de cosas, Ramón Casillas quisiera felicitar al lector que nos remitió un curioso truco para "King Kong 2"; Iñaki de Diego Martín. Te rogamos que te pongas en contacto con nosotros lo más rápidamente posible, mediante una carta dirigida a esta sección.

NOVEDADES

—DPS SG. Alice Soft.
—Dios. Zain Soft.
—L'emperateur. Koei.
—Columns. Reno (Telenet)
—Palamedes. Hot.b.
—Dundine. Family Soft.
—Heroic Fantasy. Kogado.
—Genghis Khan. Koei.
—War of the Dead II. Fun Factory.
—Last Armegeddon. Brain Grey.
—Barunba. Namcot.
—Space War Simulation II. Bothtec.
—Combate Naval. ASCII.
—Disc Station 20 y Disc Starion 21. Compile.
—Peach Up Coals. 6 y 7. Momonoki House.
—Manhattan Requiem. River Hill Soft.
—Jipshi. Champion Soft.
—Dante. MSX Magazine.
—White Candy. City Factory.
—Dungeon Striker. Majestic-Two.

CORREO

—Víctor Manuel Sánchez del Haro y Agustín Caneda Almeneiro (Pontevedra), nos han remitido información sobre el MSX Turbo-R, cosa que agradecemos muchísimo. Aunque ya conocíamos los datos, es siempre un gesto de simpatía por parte de los lectores el llevar a cabo iniciativas de estas características.

—Marc Vallrivera Ros (Barcelona), nos habla sobre una máquina que ha descubierto en un salón de videojuegos de Castellar del Vallés, que no es otra que "Parodius". Marc siente curiosidad por saber a qué juego pertenece la última carátula que aparece en la presentación del programa, aunque piensa que puede pertenecer a "Nemesis 4". Te diremos que en el último número de la revista MSX Magazine, no se publica nada sobre un lanzamiento del cuarto capítulo de la saga "Nemesis". Lo más reciente sigue siendo "Solid Snake", y "Tentochito", que está a punto de ser comercializado. Es posible que se opte por seguir con la serie de aventuras espaciales, pero no sabemos nada al respecto.

—Jordi Galbany (Cardedeu), nos pregunta si vamos a publicar la segunda parte del comentario de "SD Snatcher", a lo que respondemos que ya puede verla en este mismo número, en la sección "Cómo acabar...".

—Néstor Soriano Vilchez (Baleares), quiere saber donde puede conseguir los juegos comentados en el Coleccionable. Te diremos que únicamente los puedes obtener a través de Robin Von Hoegen, cuya dirección hemos publicado en diversas ocasiones. Pero te advertimos que sólo podrás adquirir últimas novedades, puesto que los juegos son rápidamente descata-logados en base a su antigüedad.

—Miguel Angel Vives (Castellón), nos dice que en el Top 30 editado en el número 68 de MSX Club, aparece el juego "Warlords", con la especificación de 8 Megas, lo cual le parece increíble. Verás, Miguel Angel, los japoneses llaman un Mega a 128 Kb, por lo que, realmente, un Megarom japonés de 8 Megas tiene una memoria de 1024 Kb.

—Germán Díaz Fuentes (Mataró), nos felicita por el Coleccionable. Gracias, Germán. Nos pregunta si el MSX2+ Sanyo de dos unidades de disco tiene tecla de pausa y de disparo automático, a lo que te decimos que no, ya que la segunda unidad de de disco sustituye a estas dos teclas.

—Sergio Gómez Barreiro (Santiago de Compostela), se queja por la falta de color en el Coleccionable. Sólo podemos decirte que, por el momento, no podemos satisfacerte, ya que se trata de un trámite de producción sobre el que no podemos ejercer ningún tipo de presión.

EL RINCON DE MARTOS

El "Av Creator" Sony Hit-Bit F900, es decir, la unidad de superposición, mezcla y efectos de audio y vídeo que acompaña al ordenador de las mismas siglas, puede ser adquirido por separado. Su precio es de 58.000 pesetas al cambio, más 29.800 yens del cartucho digitalizador Sony Hit-Bit V1, más 87.800 yens del Turbo-R Panasonic. Por unas 160.000 pesetas, por lo tanto podemos disponer de un equipo insuperable, y además, el Hit-Bit F900, no tiene que ser utilizado siempre con el ordenador, es un aparato autónomo que puede manipular dos señales de vídeo distintas. ¿Os imagináis, por ejemplo, superponer la imagen de una grabación de videocámara, sobre fondo negro, con otra película de vídeo y otro sonido?



NOMBRE: **LA VALEUR**
COMPAÑIA: **KOGADO**

FORMATO: **2 disquetes x 2DD**
MSX: **2 y 2+FM**

TIPO: **RPG**



Parece ser que la productora Kogado ha vuelto al panorama de la informática de videojuegos, tras varios años de inactividad en este campo. Y la vuelta no ha podido ser más afortunada, pues últimamente, esta editora ha comercializado muy buenos programas, como por ejemplo "Heroic Fantasy". Es una pena que en estos juegos nos aparezcan, dibujados o representados en pantalla, los elementos que vamos recopilando a lo largo de la partida, pues son reconocidos en símbolos Katakana, y ninguno, repetimos, ninguno, tiene vocabulario inglés. Pero bueno, no es nada nuevo, los usuarios de MSX ya están empezando a acostumbrarse a descifrar mil y una claves para superar las más excéntricas dificultades.

Sin duda alguna, los juegos que han conseguido captar más la atención de los usuarios del sistema, han sido los RPG. Especialmente, los que tienen un componente arcade de importancia, pues el afán de avanzar día a día hasta alcanzar el final de tan intrincadas leyendas, no lo provocan programas cualquiera; únicamente los nipones.

PRELIMINARES

Si introducimos el disco B antes del A, podremos disfrutar de una sensacional demo, pero si lo que deseamos es jugar, utilizaremos en primer lugar el dispositivo A.

En la presentación de "La Valeur", podremos elegir entre dos opciones; la primera es pulsar la barra espaciadora para que dé inicio el juego, y la segunda nos permite cargar la partida grabada anteriormente en un "User Disc". Ahora bien, cabe destacar que sólo podremos realizar esta operación en el momento en que estemos manipulando este menú.

Al tratarse de un juego muy rico en menús y opciones, os vamos a contar detenidamente el funcionamineto de la mayor parte de ellos en esta ficha.

Una vez ha empezado la secuencia de acción, en el extremo superior de la pantalla, podemos distinguir dos marcadores; "Life" (los números de la izquierda representan las vidas que nos quedan, y el de la derecha, las que se nos está permitiendo conseguir como máximo), y "Magic" (con lo que ocurre exactamente lo mismo, existiendo la posibilidad de intercambiar unidades de "Magic" por unidades de "Life" si es necesario).De esta forma, y con relativa sencillez, el usuario no tiene ningún problema en verificar siempre cual es su situación dentro del juego.

TECLAS DE CONTROL

—<SPACE>. Disparo.
—<CURSORES>. Movimiento del personaje.
—<ESC>. Menú del usuario, que se compone de varias partes:
—1. Nombre del jugador.
—2. Arma en ese momento.
—3. Escudo en ese momento.
—4. Armadura en ese momento.
—5. Monedas conseguidas.
—"Level". Aumenta a medida que avanzas.
—"Exp.". Valor del número de enemigos eliminados.
—"Next". Cuando el número de "Exp" llega al de "Next", aumenta el número de unidades de "Life" y "Magic".
—"Atk". Ataque (aumenta a medida que se avanza).
—"Def". Defensa (aumenta a medida que se avanza).

Debajo del menú que nos proporciona <ESC>, veremos otro, dotado de seis opciones:
—1. Objetos Conseguidos.
—2. Se compone de un submenú con tres opciones; la primera nos lleva a un menú con cuatro opciones más, pudien-

(Taladrar por los puntos en negro)



do cambiar en él las armas, los escudos y las armaduras por otras más potentes. La segunda tiene los mismos elementos que la primera, pero con finalidad de eliminar las armas que no necesitamos. La tercera y última nos devuelve al menú principal.

—3. Provoca la aparición de un menú de cinco opciones. La primera está formada por pócimas que aumentan cien unidades de vida. La segunda incrementa la vida en general. La tercera son cristales de cuarzo que incrementan toda la vida. La quinta nos devuelve al menú.

—4. Veremos un menú con tres opciones. En la primera, hay un menú con tres opciones más; las dos primeras conciernen a los objetos, y la última es la vuelta al menú. Siguiendo con las opciones principales, observaremos que la segunda nos resta 50 unidades de vida y nos aumenta 100 de magia. La tercera retorna al menú.

—5. Grabar partida en un "User Disc".

—6. Vuelta al juego.

FORMAS DE ATAQUE

Al principio, sólo podremos agredir a nuestros enemigos de una forma, pero a medida que vayamos avanzando por el desierto, dispondremos de otras tácticas de ataque.

Nuestro adversario estará siempre oculto, y no lo podremos ver; nos atacará en el momento más inesperado (su imagen se verá ampliada en pantalla cuando se produzca la lucha).

El usuario dispone de dos formas de ataque; en el primer momento del conflicto, que podríamos llamar de "presentación" al enemigo, disponemos de las siguientes opciones:

—1. Atacar (pasarás a la acción de atacar en sí).

—2. Establecer diálogo (casi nunca surte a efecto, pasándose directamente a la confrontación).

—3. Huir (la mayoría de las veces, esta opción queda inutilizada, existiendo la obligación de atacar).

La otra forma de ataque dispone de estas opciones:

—1. Atacar restando energía al enemigo. Más adelante, en esta opción podremos agredir al enemigo de otras tres formas diferentes.

—2. Cambiar, en ese momento, de arma (en caso de que dispongamos de alguna de ellas).

—3. Intentar huir.

Una vez disponemos de las tres formas de ataque, veremos un nuevo menú con seis opciones.

—1, 2 y 3. Diferentes formas de ataque.

—4. Restar 100 de magia y añadir 50 de vida.

—5 y 6. Tienen la misma función que la 2 y la 3, respectivamente.

Cuando hayamos acabado con el enemigo, obtendremos dinero (monedad amarillas que puedes conseguir en el bosque y en los espacios abiertos), y cristales (si son azules, es que el enemigo es fácil, si son de cuarzo, difícil). Todo ello proporciona un mayor grado de experiencia,

AYUDAS

Durante el desarrollo de la aventura, dispondremos de una serie de ayudas, a las que el usuario podrá acceder tocando los cofres que aparecen en pantalla. ¡Mucho cuidado!, ya que a veces en su interior podemos encontrar enemigos. Normalmente, veremos:

—Dinero.
—Objetos.
—Mensajes.
—Monstruos peligrosos.

Además, un cofre puede restarnos toda la energía, con lo cual nos quedaremos totalmente indefensos.

En los poblados de la aventura, hay diversas tiendas. Algunas son para comprar armas, otras para comprar pócimas y cristales, y otras para vender armas.

ESCENARIOS

—1. Primer poblado y bosque. Sería recomendable la confección de un mapa, ya que es muy fácil perderse.

—2. Subterráneo. Cogeremos la canoa y la llave para cruzar el puente del primer póblado, anteriormente infranqueable.

—3. Desierto. Veremos dos poblados.

—4. Primer castillo. De reducidas dimensiones.

—5. Bosque de setas. En su interior, descubriremos un poblado.

—6 Cuevas subterráneas. Existen tres de ellas.

—7. El mundo helado. En él se encuentran pirámides glaciales.

—8. Segundo bosque.

—9. Cuevas subterráneas. En un poblado que hay en su interior, podremos vender armas.

—10. Gran castillo. Deberemos rescatar al rey y a la princesa.

—11. Las minas.

—12. Gran palacio.

—13. Hielo.

EL RETORNO DE KOGADO, MAS QUE UNA BUENA NOTICIA

"La Valeur" es un RPG muy estimable para los usuarios aficionados a este tipo de juegos, y supone una agradable reaparición de la firma Kogado, como ya habíamos dicho anteriormente. Destacan especialmente los gráficos, especialmente la maravillosa demo inicial, y muy en particular la pantalla de presentación.

Esperemos que Kogado siga sorprendiéndonos con buenos programas.

VALORACION:	mal	regular	pasable	bien	muy bien	inmejorable
Gráficos:	→	→	→	→		
Color:	→	→	→	→	→	
Adicción:	→	→	→	→	→	→
Rapidez:	→	→	→			
Sonido:	→	→	→			
FX:	→	→	→	→	→	
Presentación:	→	→	→	→	→	→
Originalidad:	→	→	→	→		
GLOBAL:	→	→	→	→		

(Taladrar por los puntos en negro)

NOMBRE: **PEACH UP Vol. 4** FORMATO: **2 diskettes x 2DD**
COMPAÑIA: **MOMONOKI HOUSE** MSX: **2 y 2+FM**

TIPO: **MAGAZINE**



Hemos recibido una nueva publicación en formato disco, similar a la archiconocida "Disc Station", con digitalizaciones, juegos, música... Parece ser que algunas de las compañías japonesas han dado con una buena forma de rentabilizar gastos gracias a estass revistas, y además su contenido es de lo más interesante, o lo que es lo mismo, de máxima actualidad.

"Peach Up", en estos momentos, ha llegado a su número 8, y al tratarse de una revista bimensual, aparece los meses impares. Hay que destacar que conocidas publicaciones como "MSX Magazine" y "MSXFan", van a tener sendas versiones en soporte magnético.

En el caso de "MSX Magazine", os podemos confirmar que ya ha iniciado esta política editorial, constando su primer sumario de un comentario de "Famicle Parodic 2" y una gran serie de novedades de hard y soft, y música "Sea Sardine".

Pero entremos en materia, veamos lo que nos depara este "Peach Up", En cuanto introduzcamos el disco A, veremos una presentación que protagonizan un par de jovencitas niponas. Al pulsar la barra, observaremos la foto de otra bella jovencita; en la misma pantalla aparece también un menú con tres opciones; la primera nos introduce en un interesante programa. Se trata de un juego, literalmente traducido del Katakana, llamado "Gurieruno". En la portada del juego, vemos la espectacular imagen de una espada clavada en el suelo. Al pulsar la barra espaciadora, vamos a parar a un menú con tres opciones. La primera es "Game", la segunda "Ed ^R itor", y la tercera "System". "Game" tiene tres opciones más; "Continue", "New Game" y "Exit". Para dar inicio al juego, pulsaremos «New Game", y si lo que queremos es salir, la última opción.

Una vez se ha iniciado ya la acción del juego propiamente dicho, manejamos a un pequeño héroe que no está muy dotado físicamente, y que en consecuencia debe usar su inteligencia para conseguir la llave que da paso al siguiente nivel. El juego, en su concepción, es muy similar a "King's Valley II", el archiconocido programa de Konami. Especialmente, por lo que a la opción "Edit" se refiere, y cuya función es la de crear pantallas.

En nuestra andadura, conseguiremos varias armas que nos serán de ayuda para enfrentarnos a nuestros enemigos.

La primera pantalla contiene los siguientes objetos; el bastón, que os permite pasar cuando nos lo impide un globo, la cruz, que elimina los fantasmas, y las espadas para los guardianes armados. Debemos meditar cual es el lugar apropiado sobre el que atestar nuestro primer golpe; no podemos precipitarnos, ya que en caso de quedar atrapados, deberíamos suicidarnos.

Las armas de las que podemos valernos están dispuestas en su número justo, por lo que no debemos desperdiciar ni siquiera una de ellas.

"Edit" dispone de cinco opciones:

—"Load Data"

—"Save Data"
—"Edit"
—"Play Mode"
—"Exit"

¿A que os recuerda, como ya decíamos, a "King's Valley II?

De todas formas, no es símplemente una copia, Momonoki ha trabajado a fondo el concepto de juego, resultando francamente divertido e interesante.

Si volvemos al menú principal, o provocamos un reset, y elegimos la segunda opción, veremos una relación de las novedades aparecidas en el número 3 de "Peach Up". Se habla con mucha precisión de los programas aparecidos en el disco A en Kanji.

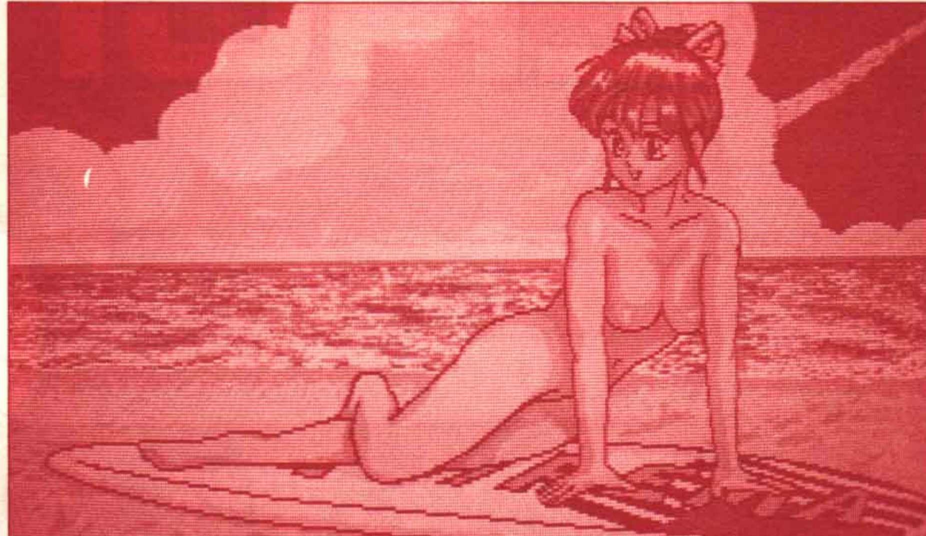
La última opción del disco nos ofrece digitalizaciones de ocho jovencitas de muy buen ver, prácticamente desnudas. La primera está tomando el sol en la playa, como si no hubiese nadie mirándola... no sabe que estamos nosotros, claro. La segunda imagen también tiene lugar en la playa, y la protagonista una chica sobre una tabla de windsurf. La tercera tiene calor, mucho calor... la cuarta está sentada en un parque al lado de una pelota. Y así, hasta llegar a la séptima... aunque mejor no mencionarla. Sí, sí, ya sabemos que queda la octava, pero deberéis descubrirla vosotros.

El segundo disco nos presenta cuatro programas. "Outer Limits", es sobre matemáticas. En caso de no acertar el resultado de las ecuaciones, el gráfico que representa al jugador recibe un fuerte golpe en la cabeza mientras un trío de señoritas le intentan desposeer de su ropa interior.

"Shenan Dragon" es la última novedad de Technopolis Soft. Se trata de una demo no jugable de este juego erótico. Por lo visto, los japoneses se sienten muy complacidos con los contenidos picantes de sus últimas producciones, y "Shenan Dragon" es una de ellas. Sus gráficos, de todas formas, son un tanto desfasados, a excepción de las digitalizaciones, que están muy logradas. Cuando obtengamos el programa, lo analizaremos más profundamente en esta misma sección.

Las otras dos opciones del disco B son informaciones en Kanji.







VALORACION:	mal	regular	pasable	bien	muy bien	inmejorable
Gráficos:					→	
Color:				→		
Adicción:				→		
Rapidez:				→		
Sonido:					→	
FX:				→		
Presentación:			→			
Originalidad:					→	
GLOBAL:				→		

(Taladrar por los puntos en negro)

NOMBRE: **SUPER COOKS (y 2)**
COMPAÑIA: **COMPILE**

FORMATO: **1 diskette**
MSX: **2 y 2+ con FM**

TIPO: **ARCADE**

Como todos vosotros recordaréis, "Super Cooks" fue objeto de un comentario previo en nuestro número de enero.

Pues bien, nos hemos atrevido a incluir de nuevo el juego en este ejemplar que tenéis en vuestras manos, dado que muchos de vosotros nos habéis pedido la publicación de la solución completa del mismo, que en la primera ocasión se vio reducida a las dos primeras fases del programa.

Por lo tanto, al desechar la posibilidad de dedicarle un "Cómo acabar... a esta producción de Compile por haber aparecido ya en la revista, lo que nos ha parecido más apropiado ha sido confeccionar una nueva ficha. Esperamos que esta solución os complazca a todos.,

Pero vamos al grano, que hay muchos de vosotros ansiosos por llegar al final de "Super Cooks..."

FASE 3

La tercera fase del juego tiene lugar en un escenario muy variado, en el que podrás encontrarte con todo tipo de alimentos suspendidos en el aire. El primer paso a seguir consiste en caminar una pantalla a la izquierda; destruye un par de terrones, con lo que se abrirá una puerta. Entra y elige la primera opción, gracias a lo que dish-max aumentará a 24.000. Camina entonces una pantalla a la derecha y una abajo.

Destruye una patata y aparecerá otra puerta, entra en ella y elige la primera opción. Obtendrás un aumento de power max, camina una pantalla abajo y una a la izquierda, cruza el puente hasta llegar al remolino, golpéalo con la sartén y oirás un ruido; te darás cuenta de que has perdido el arma. No te preocupes, puesto que más tarde la recuperarás, y entra en el remolino. En ese momento te hablará una princesa; ignórala.

Al entrar, elige la segunda opción, con lo que podrás elegir entre otras dos. Escoge de nuevo la segunda de ellas y verás un nuevo menú, pero en esta ocasión elige la primera, con lo que habrás conseguido la tercera arma opcional, el cuchillo de cocina. Al salir del remolino, recuperarás la sartén.

Camina una pantalla a la derecha y una abajo, golpea una de las conchas incrustradas en el suelo, concretamente la que está en el extremo inferior, y aparecerá una puerta. Entra, elige la primera opción y aumentará dish-max a 28000.

Avanza una pantalla arriba y acaba con tres guisantes, con los que vislumbraremos de nuevo una puerta; haz la operación habitual, con lo que obtendrás una especie de rueda, la cual sirve para poder andar sobre el agua.

Desplázate dos pantallas abajo y una a la izquierda, golpea la concha de mar y aparecerá la puerta; haciendo lo de siempre, aumentará power-max. Camina dos pantallas a la izquierda y dos arriba, elimina a tres hombres y verás una puerta, entra y elige la primera opción, obteniendo una bolsa blanca, cuya utilidad es la de escudarnos ante los ataques de nuestros enemigos.

Muévete una pantalla arriba, entra en la puerta, elige la primera opción y tendrás dish-max a 38000. Camina entonces una pantalla a la izquierda, entra en la puerta y tendrás una placa metálica. Desplázate una pantalla arriba, entra en la puerta y sigue con el método habitual, con el consiguiente aumento de power-max. Camina una pantalla arriba y una a la derecha, toca el agua y aparecerá un remolino; entra en él y te concederá un pocer especial para el cuchillo. Avanza una pantalla a la izquierda y dos arriba, entra en el remolino y accederás a la tercera gruta.

GRUTA 3

En esta ocasión, la acción transcurre en el fondo del mar. Como en todas las grutas, deberás elegir arma. Los ingredientes a buscar son una botella, un tarro, otra botella y un bastoncillo de pan. Cuando hayas obtenido los dos primeros y avances un poco más, el scroll se detendrá y verás un pez fumador que te impedirá seguir adelante. Deberás conseguir los dos ingredientes que te faltan y buscar la guarida del tercer guardián.

TERCER GUARDIAN

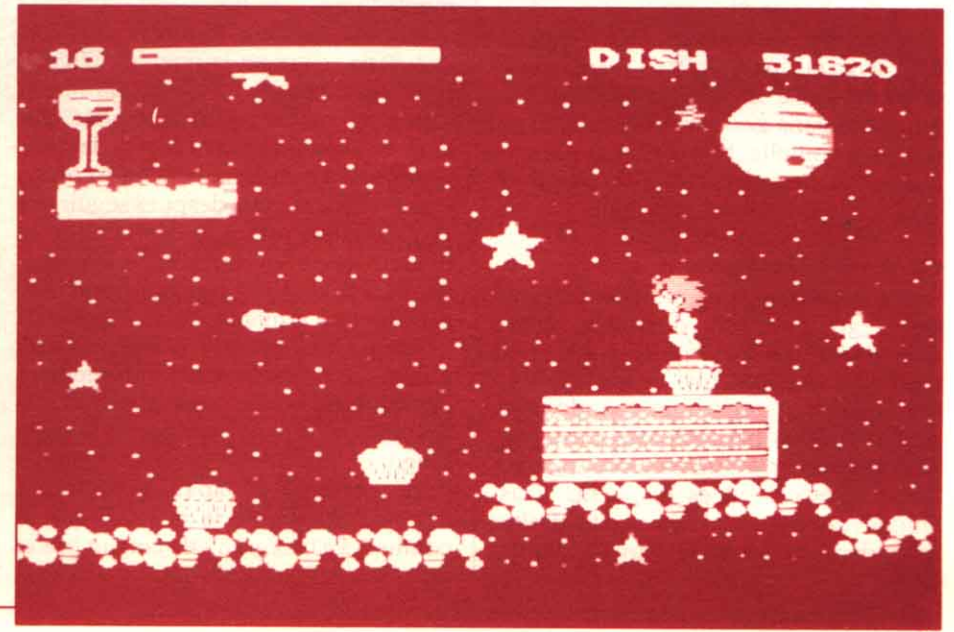
Se trata de un pulpo que parece estar muy bien entrenado para la lucha judoka (!). Su punto débil está en la boca. En cuanto hayas terminado con él, se te concederá el tercer diploma de chef y se dará inicio a la cuarta fase.

FASE 4

Esta secuencia se desarrolla en China, y el escenario que nos acompaña durante toda la acción es el de la Gran Muralla y sus alrededores.

Camina una pantalla abajo, haz explotar dos bolsas y aparecerá la puerta pertinente; entra en ella y se te concederá un poder especial. Avanza luego una pantalla arriba y una a la derecha. Acaba con una medusa y verás una puerta; entra y elige la primera opción, con lo que aumentará dish-max a 44000. Desplázate una abajo, una a la izquierda y otra más abajo, entra en la puerta y elige la primera opción; dispondrás de un aumento de dish-max a 50000.

Dos pantallas a la derecha... y entra



en la puerta; haz lo de siempre y aumentará power-max. Camina dos pantallas a la derecha, entra en la puerta y elige la primera opción, con lo que dish-max llegará a 56000. Avanza entonces una pantalla arriba, entra en la puerta... y ya sabes; en esta ocasión, obtendrás un traje blanco.

Desplázate una pantalla a la derecha y una arriba, elimina a tres pastelillos y aparecerá la puerta de costumbre, con lo que harás lo acostumbrado (valga la redundancia), y tendrás dish-max a 64000.

Avanza una pantalla a la izquierda, entra en la puerta, y se te dará una llave. Sigue en la mima dirección, acaba con un par de molestos cuervos y verás otra puerta; entra, elige la primera opción y aumentará de nuevo power-max.

Camina tres pantallas abajo y una a la derecha, coge al chico, y este saltará de alegría. Entonces, camina una pantalla a la izquierda, tres arriba, una a la derecha y una arriba, sube por la plataforma, y del cielo bajará una figura que te dará la cuarta arma opcional, la bola de fuego.

Llega una pantalla a la derecha, una abajo, una más a la derecha y una arriba, ponte enfrente del buda, con lo que este te concederá un poder especial para la bola de fuego. Camina dos pantallas abajo, una a la izquierda, una abajo y otra a la izquierda, abre la puerta y entra; colócate en el centro del dibujo que verás en el suelo y aparecerá una puerta. Entra y tendrás acceso a la cuarta gruta.

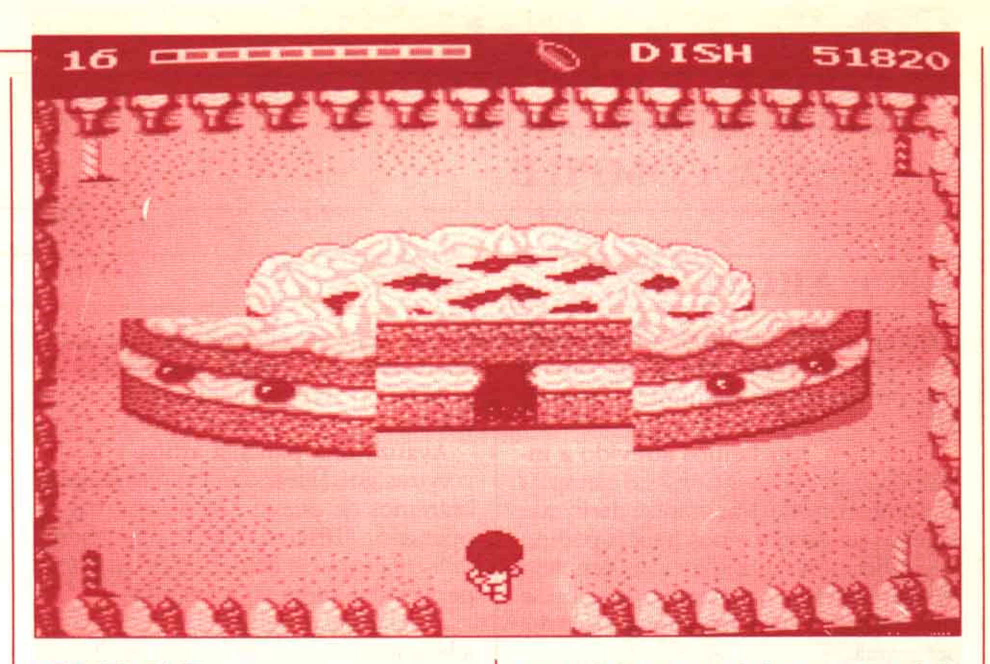
GRUTA 4

De nuevo, la acción tiene lugar entre las nubes. Pero no te entretengas a mirar el paisaje y elige arma. Busca una cabeza de ajos, una galleta de pascua y unas zanahorias.

Al obtener los dos primeros elementos y avanzar un poco más, el scroll se detendrá, y se iniciará la lucha con... ¡una berenjena andante! Cuando hayas acabado con ella, busca el ingrediente que te falta y avanza hasta encontrar el escondrijo del cuarto guardián.

CUARTO GUARDIAN

¡Nada menos que un pastel! Desde luego, da pena destuirle, igual que da pena acabar con los pequeños pastelitos que le defienden. Pero os vais a sorprender cuando, tras acabar con los pequeños, el pastel se convierte en un temible demonio cuyo único punto débil es el pecho. Tras aniquilarle, obtendrás el cuarto diploma y dará comienzo la qunta y última fase.



QUINTA FASE

Camina una pantalla a la izquierda, elimina un flan y aparecerá la puerta; entra y elige la primera opción, con lo que aumentará dish-max a 72000. Avanza una pantalla a la izquierda, acaba con un par de membrillos y verás otra puerta; si haces lo de siempre, se incementará power-max.

Desplázate dos pantallas a la derecha, tres arriba y una a la derecha, entra en la puerta y elige la primera opción; aumentará dish-max a 80000. Avanza una pantalla abajo y una a la izquierda, entra en otra puerta haz lo de siempre; tendrás un aumento tal que dish-max llegará a 90000.

Una pantalla abajo, dos a la izquierda, dos ariba... y enfréntate a cuatro peces. Luego, golpea una vez a Papá Noël con la bola de fuego y verás una puerta; entra y elige la primera opción. Aumentará dish-max a 100000. Al salir de la puerta verás otra en la misma pantalla; efectúa la acción habitual, con lo que power-max se verá sensiblemente incrementado.

Camina una pantalla arriba y una a la izquierda, entra en la puerta y elige la primera opción; se te dará una nueva sartén, la cual sirve para romper piedras. Avanza una pantalla a la derecha y empieza a usar la nueva sartén con las primeras rocas, para después seguir por dos pantallas más a la derecha. En el extremo superior derecha de la pantalla un resplandor. Cógelo. Ahora, desplázate tres pantallas abajo, dos a la izquierda, tres arriba, entra en la puerta y elige la primera opción; aumentará power-max. Ahora, en la misma pantalla, destruye a Papá Noël con la bola de fuego, con lo que se te dará un nuevo poder especial. Camina una pantalla a la izquierda y abre la puerta, que te conducirá a una gran sala con un pastel de cumpleaños en el centro y una vela encendida en una de las esquinas de la sala. Debes seguir los siguientes pasos:

—Con la sartén, apaga la vela que está en el extremo inferior izquierda.

—Con el salero, apaga la vela que está en el extremo superior derecha.

—Con el cuchillo de cocina, apaga la vela que está en el extremo inferior derecha.

—Para terminar, con la bola de fuego, haz lo propio con la vela que queda encendida. Verás entonces que la tarta se abrirá, dejando un hueco para poder introducirte en ella.

Si no se apagan las velas en ese orden y con el arma correspondiente, el pastel no se abrirá.

GRUTA 5

El panorama que ofrece esta escena es realmente sabroso; repleto de dulces en los que parece una tranquila noche estrellada.

Elige arma y busca un caramelo, una hamburguesa, una bolsa de papel y un huevo. Cuando hayas conseguido todos estos elementos y avances un poco más, el scroll se detendrá y lucharás contra un gigantesco pedazo de trata que querrá devorarte.

Una vez haya sido destruido, sigue andando hasta encontrar la guarida del último guardián.

GUARDIAN FINAL

El último guardián es... una magdalena. Sin miedo a caer en el ridículo, atácala por los lados y por el centro, mientras intentas esquivarla. Cuando lleves un buen rato atacándola incesantemente, se convertirá en un horripilante demonio que lleva un delantal de cocina y una cacerola.

Una vez destruído, tendrás tu diploma de chef supremo.

Pero al final, amigos no os lo desvelamos. Descubridlo vosotros mismos.



Nombre y apellidos ....

Dirección completa ....

Población .... Provincia ....

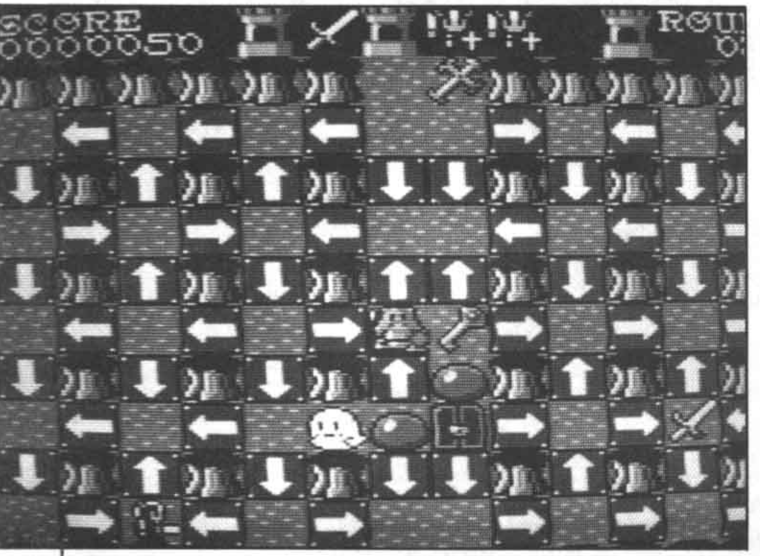
CP .... Telf ....

P.V.P. 995 pts. (versión cassette)

P.V.P. 2.550 pts. (versión disco para MSX, MSX2 y MSX2+)

Para ello adjunto talón a nombre de Manhattan Transfer, S.A. por la cantidad arriba indicada, más 100 ptas. por gastos de envío. Expedición de la mercancía mínimo 15 días desde la recepción del talón.

Es IMPORTANTE indicar el el sobre MSX CLUB DE MAILING
Manhattan Transfer, S.A.
Portolà, 10-12 bajos
08023 Barcelona



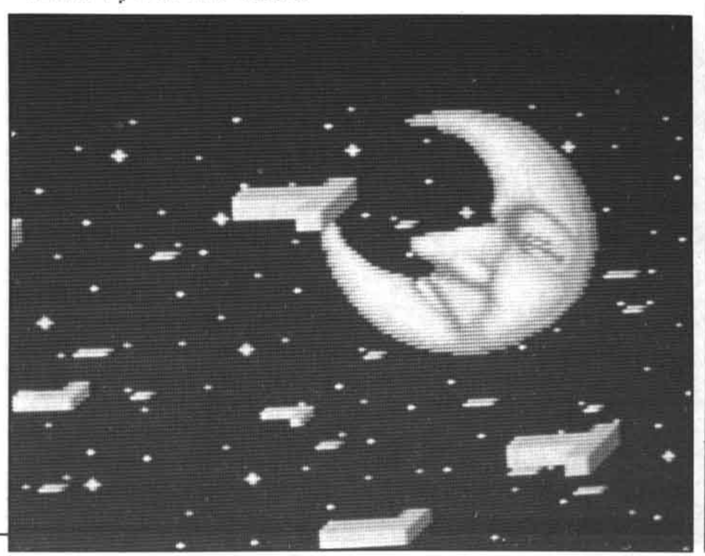

```
):PRINT#1,"time over":GOSUB 5600 EL
SEPUTSPRITE14,(S,8)
1060 REM
1070 VDP(1)=VDP(1) OR &B1000000
1080 REM  movimiento sprite vehicul
o
1090 REM
1100 D=STICK(0)
1110 IF D=0 THEN GOSUB 4430
1120 IF D=3 THEN GOSUB 4450
1130 IF D=7 THEN GOSUB 4530
1140 IF D=2 THEN GOSUB 4570
1150 IF D=8 THEN GOSUB 4670
1160 IF D<>5 THEN GOSUB 4710
1170 IF D=1 THEN GOSUB 4730
1180 IF D=5 THEN GOSUB 4770
1190 IF D=4 THEN GOSUB 4820
1200 IF D=6 THEN GOSUB 4930
1210 REM
1220 REM  definicion tecla turbo
1230 REM
1240 IFSTRIG(0)=-1 THEN V=5:DRAW"c1
4bm14,10r814d10"
1250 IFSTRIG(0)=0 THEN GOSUB 5030
1260 GOTO 990
1270 REM
1280 REM   dibujo pantalla
1290 REM
1300 N=N+1:SCREEN2:DRAW"c14bm4,1nf5
d185e5u174br3r236e51246f4bd176g5r24
6h51236br238u173e5d183h5"
1310 LINE(11,22)-(247,27),14,BF
1320 PAINT(6,10),14:PAINT(20,3),14:
PAINT(251,20),14:PAINT(40,186),14
1330 REM
1340 REM    asignacion valor
1350 REM
1360 REM    de las variables
1370 REM
1380 S=50
1390 P=2
1400 V=3
1410 G=235
1420 H=40
1430 X=13:Y=165
1440 REM
1450 REM   dibujo del fondo
1460 REM
1470 DRAW"c14bm11,125e10f10r10e5f5e
10r1e2r4e1r5e2r5f2d5g5r1g1r2g1r2g1r
5r1e3r3e3f3e2r3r2e3e2r3e2r7f5r2f4r4
f2r3f2r5f2e3r5r7r5r7e30r5e5e1u1e1u3
e1u5e12r15"
1480 REM
1490 REM dibujo objetos enemigos
1500 REM
1510 PUT SPRITE1,(50,50)
1520 DRAW"bm70,181u2r214u1r2
1530 DRAW"bm100,181u2r214u2r2
1540 DRAW"bm130,181u2r214u1r2
1550 DRAW"bm160,181u2r214u1r2
1560 DRAW"bm190,181u2r214u1r2
1570 DRAW"bm220,181u2r214u1r2
1580 REM
1590 REM  dibujo contador temporal
1600 REM
1610 REM   y cable de alta tension
1620 REM
1630 DRAW"bm10,150r10u1d2u1r10u1d2u
1r10u1d2u1r10u1d2u1r10u1d2u1r10u1d2
u1r10u1d2u1r10u1d2u1r10u1d2u1r10u1d
2u1r10u1d2u1r10u1d2u1r10u1d2u1r10u1
d2u1r10u1d2u1r10u1d2u1r10u1d2u1r10u
1d2u1r10u1d2u1r10u1d2u1r10u1d2u1r10
u1d2u1r10u1d2u1r10u1d2u1r10u1d2u1"
1640 DRAW"bm50,19u2d2r10u2d2r10u2d2
r10u2d2r10u2d2r10u2d2r10u2d2r10u2d2
r10u2d2r10u2d2r10u2d2r10u2d2r10u2d2
r10u2d2r10u2d2r10u2d2r10u2d2r10u2d2
r10u2d2r10u2"
1650 REM
1660 REM  movimiento sprite
1670 REM
1680 REM   del contador temporal
1690 REM
1700 ON SPRITEGOSUB 5600:SPRITEON
1710 S=S+3:IFS>232 THENPRESET(90,70
):PRINT#1,"time over":GOSUB 5600 EL
SEPUTSPRITE14,(S,8)
1720 REM
1730 REM movimiento sprites enemigo
s
1740 REM
1750 D=STICK(0)
1760 G=G-6:IF G<20 THEN G=240
1770 PUT SPRITE 13,(G,155)
1780 H=H+6:IF H>175 THEN H=35
1790 PUT SPRITE 7,(172,H)
1800 REM
1810 REM  movimiento sprite vehicul
o
1820 REM
```

```
1830 IF D=0 THEN GOSUB 4430
1840 IF D=3 THEN GOSUB 4450
1850 IF D=7 THEN GOSUB 4530
1860 IF D=2 THEN GOSUB 4570
1870 IF D=8 THEN GOSUB 4670
1880 IF D=1 THEN GOSUB 4730
1890 IF D=5 THEN GOSUB 4770
1900 IF D=4 THEN GOSUB 4820
1910 IF D=6 THEN GOSUB 4930
1920 IF D<>5 THEN GOSUB 4710
1930 REM
1940 REM definicion tecla turbo
1950 REM
1960 IFSTRIG(0)=-1 THEN V=6:DRAW"c1
4bm14,10r814d10"
1970 IFSTRIG(0)=0 THEN GOSUB 5030
1980 REM
1990 REM sistema colision objetos
2000 O=X+15
2010 IF O>67 AND O<73 AND Y+15>175
THEN GOTO 5690
2020 IF X>67 AND X<73 AND Y+15>175
THEN GOTO 5690
2030 IF O>97 AND O<103 AND Y+15>175
 THEN GOTO 5690
2040 IF X>97 AND X<103 AND Y+15>175
 THEN GOTO 5690
2050 IF O>127 AND O<133 AND Y+15>17
5 THEN GOTO 5690
2060 IF X>127 AND X<133 AND Y+15>17
5 THEN GOTO 5690
2070 IF O>157 AND O<163 AND Y+15>17
5 THEN GOTO 5690
2080 IF X>157 AND X<163 AND Y+15>17
5 THEN GOTO 5690
2090 IF O>187 AND O<193 AND Y+15>17
5 THEN GOTO 5690
2100 IF X>187 AND X<193 AND Y+15>17
5 THEN GOTO 5690
2110 IF O>217 AND O<223 AND Y+15>17
5 THEN GOTO 5690
2120 IF X>217 AND X<223 AND Y+15>17
5 THEN GOTO 5690
2130 GOTO 1650
```




```
2140 REM
2150 REM  *  pantalla  *
2160 REM
2170 SCREEN2:DRAW"c14bm4,1nf5d185e5
u174br3r236e51246f4bd176g5r246h5123
6br238u173e5d183h5"
2180 LINE(11,22)-(247,27),14,BF
2190 PAINT(6,10),14:PAINT(20,3),14:
PAINT(251,20),14:PAINT(40,186),14
2200 REM
2210 REM    • asignacion valor
2220 REM
2230 REM      de las variables
2240 REM
2250 S=50
2260 V=3
2270 G=35
2280 P=3
2290 I=35
2300 J=35
2310 K=35
2320 L=35
2330 H=35
2340 X=13:Y=165
2350 REM
2360 REM   dibujo del fondo
2370 REM
2380 DRAW"c14bm11,125e10f10r10e5f5e
10r1e2r4e1r5e2r5f2d5g5r1g1r2g1r2g1r
5r1e3r3e3f3e2r3r2e3e2r3e2r7f5r2f4r4
f2r3f2r5f2e3r5r7r5r7e30r5e5e1u1e1u3
e1u5e12r15"
2390 REM
2400 REM dibujo objetos enemigos
2410 REM
2420 PUT SPRITE1,(50,50)
2430 PUTSPRITE3,(210,165)
2440 REM
2450 REM  dibujo contador temporal
2460 REM
2470 REM   linea de horizonte
2480 REM
2490 DRAW"bm50,19u2d2r10u2d2r10u2d2
r10u2d2r10u2d2r10u2d2r10u2d2r10u2d2
r10u2d2r10u2d2r10u2d2r10u2d2r10u2d2
r10u2d2r10u2d2r10u2d2r10u2d2r10u2d2
r10u2d2r10u2"
2500 FORZ=1TO500
2510 REM
2520 REM  movimiento sprite
2530 REM
2540 REM   del contador temporal
2550 REM
2560 ON SPRITEGOSUB 5600:SPRITEON
2570 S=S+1:IFS>232 THENPRESET(90,70
):PRINT#1,"time over":GOSUB 5600 EL
SEPUTSPRITE14,(S,8)
2580 REM
2590 REM movimiento sprites enemigo
s
2600 REM
```

```
2610 D=STICK(0)
2620 G=G+8:IF G>175 THEN G=35
2630 PUT SPRITE 6,(70,G)
2640 I=I+9:IF I>175 THEN I=35
2650 PUT SPRITE 7,(90,I)
2660 J=J+6:IF J>175 THEN J=35
2670 PUT SPRITE 8,(110,J)
2680 K=K+7:IF K>175 THEN K=35
2690 PUT SPRITE 9,(130,K)
2700 L=L+5:IF L>175 THEN L=35
2710 PUT SPRITE 10,(160,L)
2720 H=H+10:IF H>175 THEN H=35
2730 PUT SPRITE 11,(190,H)
2740 REM
2750 REM  movimiento sprite vehicul
o
2760 REM
2770 IF D=0 THEN GOSUB 4430
2780 IF D=3 THEN GOSUB 4450
2790 IF X>180 THEN PRESET(15,35):PR
INT#1,"atencion muelle en el suelo"
:GOSUB5070
2800 IF D=7 THEN GOSUB 4530
2810 IF D<>5 THEN GOSUB 4710
2820 REM
2830 REM definicion tecla turbo
2840 REM
2850 IFSTRIG(0)=-1 THEN V=6:DRAW"c1
4bm14,10r814d10"
2860 IFSTRIG(0)=0 THEN GOSUB 5030
2870 GOTO 2510
2880 REM
2890 REM  *  pantalla  *
2900 REM
2910 SCREEN2:DRAW"c14bm4,1nf5d185e5
u174br3r236e51246f4bd176g5r246h5123
6br238u173e5d183h5"
2920 LINE(11,22)-(247,27),14,BF
2930 PAINT(6,10),14:PAINT(20,3),14:
PAINT(251,20),14:PAINT(40,186),14
2940 REM
2950 REM    asignacion valor
2960 REM
2970 REM    de las variables
2980 REM
2990 S=50
3000 V=2
3010 H=182
3020 G=240
3030 P=4
3040 X=13:Y=165
3050 REM
3060 REM   dibujo del fondo
3070 REM
3080 DRAW"c14bm11,125r5e10u10f20e5f
5e10r1e2r4e1r5e2r5f2d5g5r1g1r2g1r2g
1r5r1e3r3e3f3e2r3r2e3e2r3e2r7f5r2f4
r4f2r3f2r5f2e3r5r7r5r7e5r10e5r5r5e5
e1u1e1u3e1u5e12r15"
3090 DRAW"bm50,19u2d2r10u2d2r10u2d2
r10u2d2r10u2d2r10u2d2r10u2d2r10u2d2
r10u2d2r10u2d2r10u2d2r10u2d2r10u2d2
r10u2d2r10u2d2r10u2d2r10u2d2r10u2d2
r10u2d2r10u2bm220,165r40"
3100 REM
3110 REM  movimiento sprite
3120 REM
3130 REM   del contador temporal
3140 REM
3150 ON SPRITEGOSUB 5600:SPRITEON
3160 S=S+1:IFS>232 THENPRESET(90,70
):PRINT#1,"time over":GOSUB 5600 EL
SEPUTSPRITE14,(S,8)
3170 REM
3180 REM movimiento sprite enemigo
3190 REM
3200 D=STICK(0)
3210 G=G-5:IF G<15 THEN G=230
3220 PUT SPRITE 15,(G,165)
3230 PUT SPRITE 1,(50,65)
3240 PUT SPRITE 6,(220,182)
3250 REM
3260 REM  movimiento sprite vehicul
o
3270 REM
3280 IF D=0 THEN GOSUB 4430
3290 IF D=3 THEN GOSUB 4450
3300 IF D=7 THEN GOSUB 4530
3310 IF D=2 THEN GOSUB 4570
3320 IF D=8 THEN GOSUB 4670
3330 IF D=1 THEN GOSUB 4730
3340 IF D=5 THEN GOSUB 4770
3350 IF D=4 THEN GOSUB 4820
3360 IF D=6 THEN GOSUB 4930
3370 IF X<14THEN X=14:Y=165
3380 IF D<>5 THEN LINE(25,11)-(50,2
0),4,BF:PUTSPRITE0,(X,Y)
3390 REM
3400 REM definicion tecla turbo
3410 REM
3420 IFSTRIG(0)=-1 THEN V=6:DRAW"c1
4bm14,10r814d10"
```






```
3430 IFSTRIG(0)=0 THEN GOSUB 5030
3440 GOTO 3100
3450 REM
3460 REM * movimiento sprites *
3470 REM
3480 FORO=1 TO 16:H=H-1:Y=Y-1:PLAY"
s11m500v15o1c":PUTSPRITEO,(X,Y):PUT
 SPRITE 6,(220,H):NEXT
3490 FORO=1 TO 32:X=X+1:PLAY"s11m50
0v15o1d":PUT SPRITE 0,(X,Y):NEXT
3500 SCREEN2:DRAW"c14bm4,1nf5d185e5
u174br3r236e51246f4bd176g5r246h5123
6br238u173e5d183h5"
3510 LINE(11,22)-(247,27),14,BF
3520 PAINT(6,10),14:PAINT(20,3),14:
PAINT(251,20),14:PAINT(40,186),14
3530 DRAW"bm25,160r235"
3540 REM
3550 REM    asignacion valor
3560 REM
3570 REM    de las variables
3580 REM
3590 V=2
3600 P=5
3610 M=2
3620 X=30:Y=143
3630 REM
3640 REM   dibujo del fondo
3650 REM
3660 DRAW"bm50,19u2d2r10u2d2r10u2d2
r10u2d2r10u2d2r10u2d2r10u2d2r10u2d2
r10u2d2r10u2d2r10u2d2r10u2d2r10u2d2
r1Qu2d2r10u2d2r10u2d2r10u2d2r10u2d2
r10u2d2r10u2"
3670 DRAW"c14bm11,125r5e10u10f20e5f
5e10r1e2r4e1r5e2r5f2d5g5r1g1r2g1r2g
1r5r1e3r3e3f3e2r3r2e3e2r3e2r7f5r2,f4
r4f2r3f2r5f2e3r5r7r5r7e5r10e5r5r5e5
e1u1e1u3e1u5e12r15"
3680 DRAW"bm190,151d5u5110r20
3690 PUT SPRITE6,(220,172)
3700 REM
3710 REM  movimiento sprite
3720 REM
3730 REM   del contador temporal
3740 REM
3750 ON SPRITEGOSUB 5600:SPRITEON
3760 S=S+1:IFS>232 THENPRESET(90,70
):PRINT#1,"time over":GOSUB 5600 EL
SEPUTSPRITE14,(S,8)
3770 D=STICK(0)
3780 PUT SPRITE 1,(50,65)
3790 REM
3800 REM  movimiento sprite vehicul
o
3810 REM
3820 IF D=0 THEN GOSUB 4430
3830 IF D=3 THEN GOSUB 4450
3840 IF D=7 THEN GOSUB 4530
3850 IF X<14THEN X=14:Y=165
3860 IF D<>5 THEN GOSUB 4710
3870 REM
3880 REM definicion tecla turbo
3890 REM
3900 IFSTRIG(0)=-1 THEN V=6:DRAW"c1
4bm14,10r814d10"
3910 IFSTRIG(0)=0 THEN GOSUB 5030
3920 '
3930 '    helice helicoptero
3940 '
3950 IF X+15>185 AND Y<160 THEN 397
0 ELSE 4000
3960 IF X+15>185 AND Y>163 THEN S=S
+20
3970 LINE(170,150)-(200,158),4,BF
3980 LINE(X-13,Y-5)-(X+21,Y+5),4,BF
3990 PRESET(X+4,Y):DRAW"c15u5110r20
"
4000 GOTO 3700
4010 '
4020 '  *  pantalla helicoptero  *
4030 '
4040 SCREEN 2
4050 LINE(5,5)-(245,100),7,BF
4060 LINE(5,145)-(245,185),7,BF
4070 PUTSPRITE6,(180,101)
4080 PUTSPRITE7,(180,137)
4090 '
4100 '  *  valor variables  *
4110 '
4120 P=6
4130 X=15:Y=110
4140 '
4150 '  * movimiento helicoptero  *
4160 '
4170 D=STICK(0)
4180 ON SPRITE GOSUB 5600:SPRITE ON
4190 X=X+2:IF X>240 THEN GOTO 5100
4200 PUT SPRITEO,(X,Y)
```

```
4210 LINE(170,150)-(200,158),4,BF
4220 DRAW"c14bm177,151d6r5u6f3e3d6r
1u6r5l5d6r6u3l3"
4230 LINE(X-13,Y-9)-(X+21,Y+5),4,BF
4240 PRESET(X+4,Y):DRAW"c15u5l10r20
"
4250 IF D=0 THEN Y=Y+2:PUT SPRITE0,
(X,Y)
4260 IF D=1 THEN Y=Y-3:X=X+2:PUT SP
RITE0,(X,Y)
4270 IF D=5 THEN Y=Y+4:X=X+2:PUT SP
RITE0,(X,Y)
4280 IF D=3 THEN Y=Y+2:X=X+2:PUT SP
RITE0,(X,Y)
4290 IF D=2 THEN Y=Y-3:X=X+2:PUT SP
RITE0,(X,Y)
4300 IF D=4 THEN Y=Y+4:X=X+2:PUT SP
RITE0,(X,Y)
4310 IF D=8 THEN Y=Y-3:X=X+1:PUT SP
RITE0,(X,Y)
4320 IF D=7 THEN Y=Y+2:X=X+1:PUT SP
RITE0,(X,Y)
4330 IF D=6 THEN Y=Y+4:X=X+1:PUT SP
RITE0,(X,Y)
4340 IF Y>127 OR Y<107 THEN 5600
4350 GOTO 4170
4360 '
4370 ' ****                    ****
4380 ' ****     programa       ****
4390 ' ****   movimiento       ****
4400 ' ****     vehiculo       ****
4410 ' ****                    ****
4420 D=STICK(0)
4430 PUT SPRITE0,(X,Y)
4440 RETURN
4450 X=X+V
4460 PUT SPRITE0,(X,Y)
4470 PLAY"s14t255v15l64o1e"
4480 IF X>240 AND P=1 THEN GOTO 130
0
4490 IF X>225 AND P=2 THEN GOTO 217
0
4500 IF X>210 AND P=4 THEN GOTO 348
0
4510 IF X>230 AND P=5 THEN GOTO 402
0
4520 RETURN
4530 X=X-V:PUT SPRITE0,(X,Y)
4540 PLAY"s14t255v15l64o1c"
4550 IF X<14THEN X=14:Y=165
4560 RETURN
4570 PLAY"s14m500o8ccc"
4580 FORO=1TO14:X=X+1:Y=Y-1:PUT SPR
ITE0,(X,Y):NEXT
4590 IF X>240 AND P=1 THEN GOTO 130
0
4600 IF X>225 AND P=2 THEN GOTO 217
0
4610 IF X>210 AND P=4 THEN GOTO 348
0
4620 IF X>240 AND P=5 THEN GOTO 402
0
4630 FORO=1TO14:X=X+1:Y=Y+1
4640 IF X<14 THEN X=14:Y=165
4650 PUTSPRITE0,(X,Y):NEXT
4660 RETURN
4670 PLAY"s13m500o8ccc"
4680 FORO=1TO14:X=X-1:Y=Y-1:PUTSPRI
TE0,(X,Y):NEXT
4690 FORO=1TO14:X=X-1:Y=Y+1:PUTSPRI
TE0,(X,Y):NEXT
4700 IF X<14 THEN X=14:Y=165
4710 LINE(25,11)-(50,20),4,BF:PUTSP
RITE0,(X,Y)
4720 RETURN
4730 PLAY"s13m500o8ddc"
4740 FORO=1TO14:Y=Y-1:PUT SPRITE0,(
X,Y):NEXT
4750 FORO=1TO14:Y=Y+1:PUTSPRITE0,(X
,Y):NEXT
4760 RETURN
4770 DRAW"c14bm26,12r20l7d3r7d3l10b
12u3l5r5d3l8u6"
4780 PLAY"s13m500o7bagf"
4790 FORO=1TO30:Y=Y-1:PUT SPRITE0,(
X,Y):NEXT
4800 FORO=1TO30:Y=Y+1:PUT SPRITE0,(
X,Y):NEXT
4810 RETURN
4820 DRAW"c14bm26,12r20l7d3r7d3l10b
12u3l5r5d3l8u6"
4830 PLAY"s13m500o7bagf"
4840 FORO=1TO30:X=X+1:Y=Y-1:PUT SPR
ITE0,(X,Y):NEXT
4850 IF X>240 AND P=1 THEN GOTO 130
0
4860 IF X>225 AND P=2 THEN GOTO 217
0
4870 IF X>211 AND P=3 THEN GOTO 291
0
4880 IF X>210 AND P=4 THEN GOTO 348
0
4890 IF X>240 AND P=5 THEN GOTO 402
0
```



```
4900 IF P=4 THEN  GOSUB 5050
4910 FORO=1TO 30:X=X+1:Y=Y+1:PUT SP
RITEO,(X,Y):NEXT
4920 RETURN
4930 DRAW"c14bm26,12r2017d3r7d3110b
12u315r5d318u6"
4940 PLAY"s13m500o7bagf"
4950 FORO=1TO30:X=X-1:Y=Y-1:PUT SPR
ITEO,(X,Y):NEXT
4960 FORO=1TO30:X=X-1:Y=Y+1:PUT SPR
ITEO,(X,Y):NEXT
4970 IF X<14THEN X=14:Y=165
4980 RETURN
4990 REM
5000 REM  definicion tecla turbo
5010 REM
5020 DRAW"c14bm14,10r814d10"
5030 IFSTRIG(0)=0 THEN V=2:LINE(13,
9)-(23,20),4,BF:PAINT(92,11),4
5040 RETURN
5050 FOR O=1 TO 10:G=G-1:PUT SPRITE
15,(G,165):NEXT
5060 RETURN
5070 FOR O=1 TO 30:X=X+1:Y=Y-1:PUTS
PRITEO,(X,Y):NEXT
5080 FOR O=1 TO 30:X=X+1:Y=Y+1:PUT
SPRITEO,(X,Y):NEXT
5090 GOTO 2910
5100 '
5110 '  *  ultima pantalla  *
5120 '
5130 SCREEN 2:COLOR 15,4,1:SPRITE O
FF
5140 VDP(1)=VDP(1) AND &B10111111
5150 LINE(0,0)-(260,193),1,B
5160 CIRCLE(125,95),60,1
5170 PAINT (3,3),1:VDP(1)=VDP(1) OR
 &B01000000
5180 '
5190 ' *  valor variables  *
5200 '
5210 A=120:B=90:P=7:X=-15:Y=-15
5220 '
5230 ' *  mov.aleatorio  *
5240 '
5250 C=INT(RND(1)*20)*(-1)^Y:D=INT(
RND(1)*20)*(-1)^X
5260 PUT SPRITE2,STEP(C,D),1
5270 FOR T=1 TO 40:NEXT
5280 '
5290 ' *  movimiento mira  *
5300 '
```

```
5310 D=STICK(0)
5320 IF D=3 THEN A=A+2:PUT SPRITE 13,(A,B),1
5330 IF D=7 THEN A=A-2:PUT SPRITE 13,(A,B),1
5340 IF D=1 THEN B=B-2:PUT SPRITE 13,(A,B),1
5350 IF D=5 THEN B=B+2:PUT SPRITE 13,(A,B),1
5360 IF D=2 THEN A=A+2:B=B-2:PUT SPRITE 13,(A,B),1
5370 IF D=4 THEN A=A+2:B=B+2:PUT SPRITE 13,(A,B),1
5380 IF D=6 THEN A=A-2:B=B+2:PUT SPRITE 13,(A,B),1
5390 IF D=8 THEN A=A-2:B=B-2:PUT SPRITE 13,(A,B),1
5400 IF STRIG(0)=-1 THEN PLAY"s15m500o1cc":GOSUB 5480
5410 GOTO 5250
5420 '
5430 '  *  colision  sprites  *
5440 '
5450 '  *   pantalla final   *
5460 '
5470 '
5480 ON SPRITE GOSUB 5500:SPRITE ON
5490 GOSUB 5600
5500 FOR I=1 TO 500:NEXT
5510 COLOR 14:PRESET(10,10):PRINT#1,"felicidades,lo has logrado":PLAY"v15t255o5eefggfedccdeeddeefggfedcdedcc"
5520 COLOR 13:PRESET(10,20):PRINT#1,"has destruido al jefe"
5530 COLOR 11:PRESET(10,30):PRINT#1,"por lo que podras descansar"
5540 COLOR 11:PRESET(10,40):PRINT#1,"tranquilo,y tu familia"
5550 COLOR 9:PRESET(10,50):PRINT#1,"tambien..."
5560 FOR U=1 TO 3000:NEXT:END
5570 '
5580 '  *  programa fin de juego  *
5590 '
5600 PUTSPRITE 4,(X-2,Y+2),11:PLAY"s11m8000o1l1c":FORQ=1TO1000:NEXT:N=N+1:ON N GOTO 5610,5610,5680
5610 IF P=1 THEN GOTO 310
5620 IF P=2 THEN SPRITE OFF:GOTO 1300
5630 IF P=3 THEN SPRITE OFF:GOTO 2170
5640 IF P=4 THEN SPRITE OFF:GOTO 2910
5650 IF P=5 THEN SPRITEOFF:GOTO 3500
5660 IF P=6 THEN SPRITEOFF:GOTO 4040
5670 IF P=7 THEN GOTO 5130
5680 PUT SPRITE4,(X-3,Y+3),11:PLAY"s11m8000o1l1e":PUTSPRITE 2,(117,60),1:FOR I=1TO1000:NEXT:PRESET(90,95):PRINT#1,"GAME OVER":FORI=1TO4000:NEXT:END
5690 PLAY"s11m8000o7l1dd":FORQ=1TO1000:NEXT:N=N+1:IF N>2 THEN GOTO 5680
5700 PRESET(30,40):PRINT#1,"pinchaste":FORU=1TO500:NEXT:GOTO 1300
```

Test de listados

10 - 58	230 -144	450 - 32	670 -154	890 -113	1110 -163	1330 - 0
20 - 58	240 -113	460 -253	680 - 7	900 - 74	1120 -186	1340 - 0
30 - 58	250 - 92	470 - 40	690 -171	910 -180	1130 - 14	1350 - 0
40 - 58	260 - 78	480 - 18	700 -113	920 - 58	1140 - 49	1360 - 0
50 - 58	270 - 58	490 - 2	710 - 58	930 - 58	1150 -156	1370 - 0
60 - 58	280 - 58	500 - 42	720 - 58	940 - 58	1160 -176	1380 -131
70 - 58	290 - 58	510 - 20	730 - 58	950 - 58	1170 -209	1390 - 82
80 - 58	300 - 93	520 - 7	740 - 58	960 - 58	1180 -253	1400 - 89
90 - 58	310 -250	530 -143	750 - 89	970 -238	1190 - 46	1410 - 48
100 - 58	320 -159	540 -212	760 -153	980 -163	1200 -159	1420 -110
110 -214	330 - 42	550 - 12	770 -131	990 -130	1210 - 0	1430 -153
120 -194	340 - 93	560 - 89	780 - 81	1000 - 0	1220 - 0	1440 - 0
130 -188	350 -133	570 - 28	790 - 58	1010 - 0	1230 - 0	1450 - 0
140 -224	360 - 17	580 - 29	800 - 58	1020 - 0	1240 -139	1460 - 0
150 - 42	370 -159	590 - 30	810 - 58	1030 - 0	1250 -189	1470 -207
160 - 13	380 -183	600 - 31	820 -149	1040 - 0	1260 -120	1480 - 0
170 -211	390 - 58	610 - 76	830 - 58	1050 -154	1270 - 0	1490 - 0
180 -204	400 - 0	620 - 17	840 - 58	1060 - 0	1280 - 0	1500 - 0
190 -125	410 - 29	630 -182	850 - 58	1070 -245	1290 - 0	1510 -183
200 - 60	420 - 30	640 - 58	860 - 1	1080 - 0	1300 -116	1520 - 17
210 -104	430 -248	650 - 58	870 -249	1090 - 0	1310 - 7	1530 - 60
220 - 87	440 - 31	660 - 58	880 -213	1100 - 54	1320 - 86	1540 - 62

1550 - 65	2150 - 0	2750 - 0	3350 - 46	3950 -167	4550 -100	5150 - 90
1560 - 68	2160 - 0	2760 - 0	3360 -159	3960 - 26	4560 -142	5160 -232
1570 - 62	2170 -172	2770 -163	3370 -100	3970 -114	4570 -175	5170 - 1
1580 - 0	2180 - 7	2780 -186	3380 -242	3980 - 36	4580 - 95	5180 - 58
1590 - 0	2190 - 86	2790 -197	3390 - 0	3990 - 71	4590 -161	5190 - 58
1600 - 0	2200 - 0	2800 - 14	3400 - 0	4000 - 25	4600 -252	5200 - 58
1610 - 0	2210 - 0	2810 -176	3410 - 0	4010 - 58	4610 - 18	5210 - 63
1620 - 0	2220 - 0	2820 - 0	3420 -140	4020 - 58	4620 - 79	5220 - 58
1630 -161	2230 - 0	2830 - 0	3430 -189	4030 - 58	4630 -130	5230 - 58
1640 -163	2240 - 0	2840 - 0	3440 -191	4040 -216	4640 -100	5240 - 58
1650 - 0	2250 -131	2850 -140	3450 - 0	4050 - 54	4650 -162	5250 -116
1660 - 0	2260 - 89	2860 -189	3460 - 0	4060 - 21	4660 -142	5260 -215
1670 - 0	2270 -104	2870 -110	3470 - 0	4070 -113	4670 -174	5270 -164
1680 - 0	2280 - 83	2880 - 0	3480 -222	4080 -150	4680 - 96	5280 - 58
1690 - 0	2290 -106	2890 - 0	3490 -104	4090 - 58	4690 - 95	5290 - 58
1700 -130	2300 -107	2900 - 0	3500 -172	4100 - 58	4700 -100	5300 - 58
1710 -155	2310 -108	2910 -172	3510 - 7	4110 - 58	4710 - 85	5310 - 54
1720 - 0	2320 -109	2920 - 7	3520 - 86	4120 - 86	4720 -142	5320 - 91
1730 - 0	2330 -105	2930 - 86	3530 - 7	4130 -100	4730 -176	5330 - 96
1740 - 0	2340 -153	2940 - 0	3540 - 0	4140 - 58	4740 -131	5340 - 92
1750 - 54	2350 - 0	2950 - 0	3550 - 0	4150 - 58	4750 -130	5350 - 95
1760 -180	2360 - 0	2960 - 0	3560 - 0	4160 - 58	4760 -142	5360 - 12
1770 - 48	2370 - 0	2970 - 0	3570 - 0	4170 - 54	4770 -129	5370 - 13
1780 -131	2380 -207	2980 - 0	3580 - 0	4180 -130	4780 - 20	5380 - 16
1790 - 62	2390 - 0	2990 -131	3590 - 88	4190 - 29	4790 -147	5390 - 19
1800 - 0	2400 - 0	3000 - 88	3600 - 85	4200 -229	4800 -146	5400 -244
1810 - 0	2410 - 0	3010 -252	3610 - 79	4210 -114	4810 -142	5410 - 45
1820 - 0	2420 -183	3020 - 53	3620 - 5	4220 -209	4820 -129	5420 - 58
1830 -163	2430 -204	3030 - 84	3630 - 0	4230 - 40	4830 - 20	5430 - 58
1840 -186	2440 - 0	3040 -153	3640 - 0	4240 - 71	4840 -111	5440 - 58
1850 - 14	2450 - 0	3050 - 0	3650 - 0	4250 -109	4850 -161	5450 - 58
1860 - 49	2460 - 0	3060 - 0	3660 -163	4260 - 77	4860 -252	5460 - 58
1870 -156	2470 - 0	3070 - 0	3670 - 96	4270 - 81	4870 -214	5470 - 58
1880 -209	2480 - 0	3080 - 96	3680 -240	4280 - 77	4880 - 18	5480 - 30
1890 -253	2490 -163	3090 -164	3690 -224	4290 - 78	4890 - 79	5490 -144
1900 - 46	2500 -199	3100 - 0	3700 - 0	4300 - 80	4900 - 33	5500 -115
1910 -159	2510 - 0	3110 - 0	3710 - 0	4310 - 83	4910 -110	5510 - 45
1920 -176	2520 - 0	3120 - 0	3720 - 0	4320 - 80	4920 -142	5520 -117
1930 - 0	2530 - 0	3130 - 0	3730 - 0	4330 - 81	4930 -129	5530 -187
1940 - 0	2540 - 0	3140 - 0	3740 - 0	4340 -247	4940 - 20	5540 - 81
1950 - 0	2550 - 0	3150 -130	3750 -130	4350 -241	4950 -112	5550 -133
1960 -140	2560 -130	3160 -153	3760 -153	4360 - 58	4960 -111	5560 - 8
1970 -189	2570 -153	3170 - 0	3770 - 54	4370 - 58	4970 -100	5570 - 58
1980 - 0	2580 - 0	3180 - 0	3780 -198	4380 - 58	4980 -142	5580 - 58
1990 - 0	2590 - 0	3190 - 0	3790 - 0	4390 - 58	4990 - 0	5590 - 58
2000 -165	2600 - 0	3200 - 54	3800 - 0	4400 - 58	5000 - 0	5600 - 0
2010 -114	2610 - 54	3210 -164	3810 - 0	4410 - 58	5010 - 0	5610 -132
2020 -132	2620 -129	3220 - 60	3820 -163	4420 - 54	5020 -154	5620 - 83
2030 -174	2630 -214	3230 -198	3830 -186	4430 -229	5030 - 70	5630 -189
2040 -192	2640 -138	3240 -234	3840 - 14	4440 -142	5040 -142	5640 -165
2050 -234	2650 -237	3250 - 0	3850 -100	4450 -230	5050 -178	5650 -246
2060 -252	2660 -139	3260 - 0	3860 -176	4460 -229	5060 -142	5660 - 21
2070 - 38	2670 - 3	3270 - 0	3870 - 0	4470 -164	5070 -111	5670 -113
2080 - 56	2680 -144	3280 -163	3880 - 0	4480 -161	5080 -110	5680 -126
2090 - 98	2690 - 25	3290 -186	3890 - 0	4490 -252	5090 - 0	5690 - 88
2100 -116	2700 -146	3300 - 14	3900 -140	4500 - 18	5100 - 58	5700 -118
2110 -158	2710 - 55	3310 - 49	3910 -189	4510 - 69	5110 - 58	
2120 -176	2720 -133	3320 -156	3920 - 58	4520 -142	5120 - 58	TOTAL:
2130 - 15	2730 - 82	3330 -209	3930 - 58	4530 - 6	5130 - 88	
2140 - 0	2740 - 0	3340 -253	3940 - 58	4540 -162	5140 - 42	47959



Por Vicente Espada

GOLVELLIUS 2

De nuevo, la sección está protagonizada por .un excitante R.P.G. de muy compleja solución.Mucha atención al mapa.



INICIO DEL JUEGO:

(P): Sales del castillo, y te dirijes a (1).

(1): Entra en la casa, te recibirá un anciano que te dará un manuscrito, el cual dice que eres príncipe. Una vez hecho esto, sal y camina a (2).

(2): Entra de nuevo en la casa. Esta vez te recibirá un armero. A cambio del manuscrito, te dará una espada con la que luchar. Sal y camina a (3).

(3): Esta es la misma casa que la (1); también te recibirá el mismo anciano, pero te dará una llave para una verja. Sal y vete a (4).

(4): Entra en la casa del centro. Una posadera hablará contigo. Pídele comida, pero ella te dirá que quiere dinero. Así que te echa. Entonces, vete a (5).

(5): Tienes que tener un ojo de lince y encontrar un anillo perdido. Es fácil, ya que ves su resplandor. Cógelo y camina a (6).

(6): Entras otra vez en la casa del centro. Esta vez, sí podrás comer gracias al anillo que posees, recuperando así fuerzas hasta cuatro powers, sal y camina a (7).

(7): Abre la verja con la llave y entra en la casa. Esta vez, te darán un cetro mágico, el cual te abrirá un agujero a tu derecha cuando salgas. Así que sal y entra en el agujero (8).

(8): Entras en el agujero y sales a (8b), que es un valle secreto y misterioso en el cual deberás encontrar una planta medicinal, para el rey moribundo. Dicha planta se encuentra en (9).

(9): Coge la planta y se abrirá otro agujero no muy lejos de ti (si quieres, entra, pero solo te da información en japonés). Después de coger la planta, ve a (10) y entra en el agujero otra vez.

(10): Entras y sales a (10b), al poblado. Una vez allí ve a (11).

(11): Una vez hayas llegado, entra en el castillo y te recibirá el rey en persona. Está orgulloso de ti por haberle salvado la vida, y como recompensa te dá 1000 monedas. Entonces sal y ves a (12).

(12): Vuelve a entrar en el agujero y saldrás a (12b) al valle; luego entra por el agujero (13).

(13): Aparecerás en un túnel en scroll hacia la derecha. Tu misión aquí es avanzar hasta el final. Entonces te dejas caer por un hueco y...

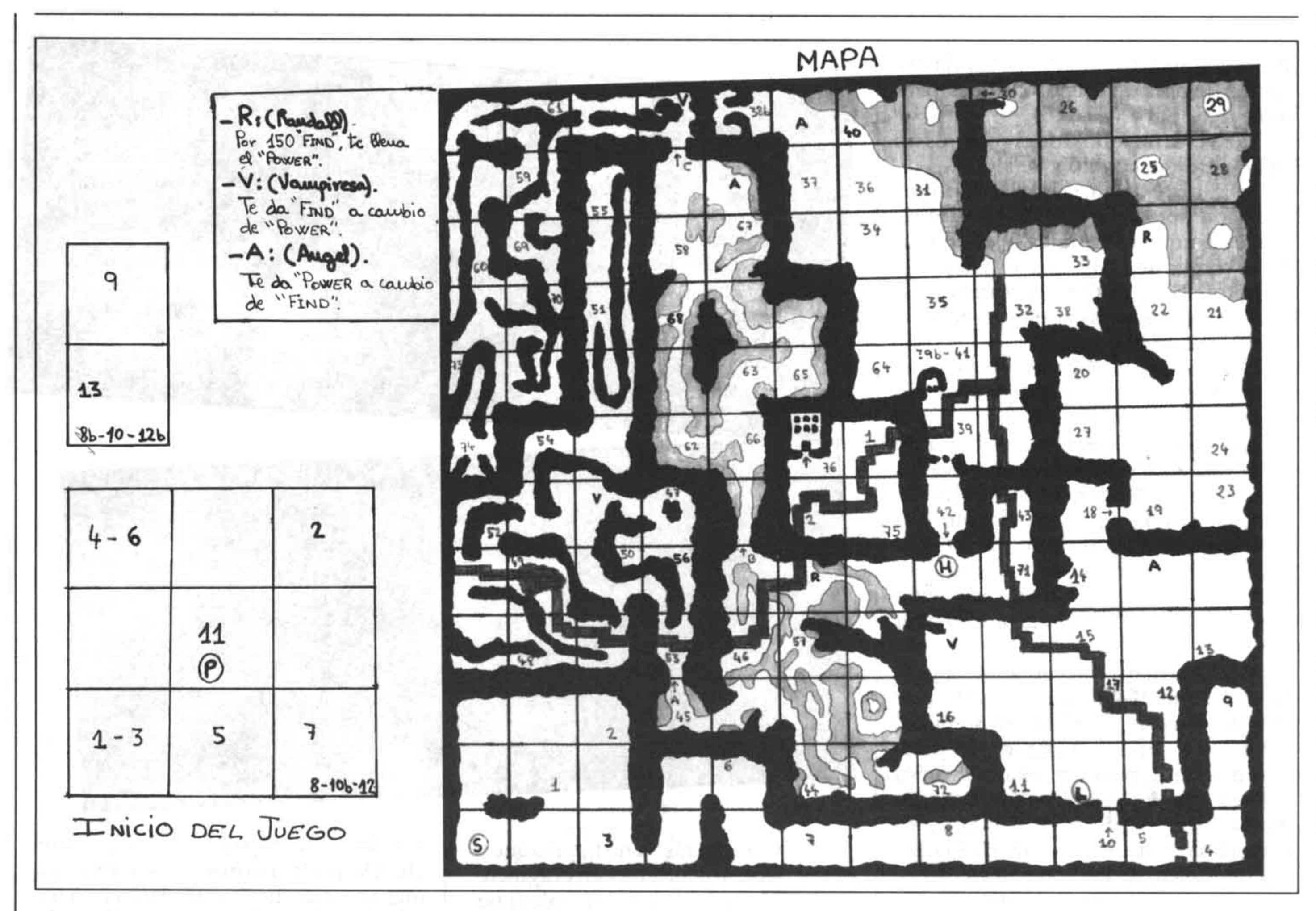
PRIMERA FASE

(S): Ve a (1).

(1): Mata a dos avestruces y se abrirá un agujero; entra en él. Habrá una anciana que te preguntará si quieres "power"; pero esto te costará 500 monedas; para recuperar monedas tienes que destruir a enemigos, así que sal y llena "FIND", que son las monedas. Cuando tengas 1000 monedas ve a (2).

(2): Aquí tienes que matar a dos mantis religiosas para que se abra el agujero'; entra en él y elige la primera opción, te aumentará "FIND-MAX" a 2000. Sal del agujero y ve a (3).

(3): Verás que el agujero ya está a la vista; entra sin perder tiempo, te conducirá al primer mundo-cueva.



(1er. Mundo-Cueva): Esta cueva es en scroll hacia arriba. Después de poco rato, el scroll se detendrá y un murciélago gigantesco aparecerá, mátalo y sigue avanzando hasta que se detenga otra vez entra por el pasillo y lucha con el primer guardián.

(1er. Guardián): Un asqueroso y repulsivo yeti blanco es tu adversario; su punto débil es el pecho, pero cuidado con las rocas que te lanza. Una vez hayas acabado con él, seguirás el primer cristal y saldrás del agujero.

(3): A tu derecha verás un pasillo; entra en él y comenzarás la segunda fase.

SEGUNDA FASE

El primer paso que tienes que dar en esta segunda fase es ir a (4).

(4): Mata a dos ranas y se abrirá el agujero, entra y elige la primera opción; llena "FIND-MAX" a 4000. Sal del agujero, llena "FIND" y ve a (5).

(5): Cuando cruces el puente se abrirá el agujero; entra y elige la primera opción, aumentará "power". Sal del agujero, llena "FIND" y ve a (6).

(6): Golpea con la espada el árbol cortado que hay en medio de una sala, y se abrirá el agujero; luego entra y elige la primera opción, te aumentará "FIND-MAX" a 6000. Sal del agujero, llena "FIND", y ve a (7).

(7): Golpea con la espada el árbol cortado que hay en la parte superior de la pantalla y se abrirá el agujero; entra y elige la primera opción. Te aumentará "power". Sal del agujero, llena "FIND" y ve a (8).

(8): Mata a dos pájaros y se abrirá el agujero. Entra y elige la primera opción. Aumentará "FIND-MAX" a 8000. Sal y ve a (99).

(9): Encontrarás un agujero rodeado de árboles cortados. Dicho agujero es el segundo Mundo-Cueva. Para poder acceder a él, golpea dos veces a dos ramas solitarias situadas en la parte superior izquierda. Ahora verás que los troncos han desaparecido, así que entra y buena suerte.

(2do. Mundo-Cueva): Esta cueva se desarrolla en scroll hacia la derecha, en poco tiempo se detendrá y tendrás que luchar con un esqueleto; una vez lo hayas matado se volverá a poner en marcha el scroll. Sigue avanzando hasta que tengas que tirarte al vacío, hazlo y lucharás con el 2do. Guardián.

(2do. Guardián): Tu segundo adversario es un viejo árbol gigante entre ojo y ojo; naturalmente él se tendrá que defender, así que te lanzará hojas de su copa. Una vez muerto, te darán el segundo cristal, y luego saldrás del agujero (9).

(9): ve a (10).

(10): Verás un agujero y un pasillo custodiado por un guardián. En el agujero te dan información. Si quieres terminar esta segunda fase con éxito tienes que esquivar al guardián y cruzar el pasillo. ¿Cómo? muy fácil, acércate a él y cuando lo tengas a tiro golpeále con la espada y vete corriendo abajo porque él te seguirá, luego da la vuelta por el árbol que hay en el centro y lo habrás burlado entonces cruza el pasillo y empezarás la tercera fase.

TERCERA FASE

Ahora estás en (L). Y el primer paso aquí es ir a (11).

(11): Golpea con la espada dos veces la lápida extremo superior derecha y se abrirá un agujero. Entra en él y elige la primera opción, te aumentará "FIND-MAX" a 10000. Sal, llena "FIND" y ve a (12).

(12): Golpea al árbol del centro una vez y se abrirá el agujero. Entra y elige la primera opción, aumentará "power". Sal, llena "FIND" y ve a (13).

(13): Elimina a un par de esqueletos y se abrirá el agujero. Entra y elige la primera opción, aumentará "power". Sal, llena "FIND" y ve a (14).

(14): Destruye tres bolas de fuego y se

abrirá el agujero. Entra y elige la primera opción, te dará un escudo de plata para protegerte. Sal y ve a (15).

(15): Verás un reflejo en el suelo, es un anillo perdido; cógelo y ve a (16).

(16): Sitúate delante de la lápida adornada con flores, es muy fácil averiguar cual es porque es la única, y el espíritu de la tumba te dará una espada más fuerte que la que tienes a cambio del anillo. Cuando hayas realizado el intercambio, ve a (17).

(17): Golpea la roca que está en la parte derecha del río y aparecerá el agujero del tercer Mundo-Cueva.

(3er. Mundo-Cueva): Esta cueva se desarrolla en scroll hacia arriba, avanza hasta que se detenga el scroll, y aparecerá después una mariposa gigante a la cual tendrás que destruir. Cuando lo hagas, sigue avanzando hasta que se detenga otra vez el scroll, entonces entra por el pasillo que te conducirá al tercer guardián.

(3er. Guardián): Un esqueleto gigante, que se monta y se desmonta. Este monstruo como todos, tienen su punto débil. Pero antes, sitúate en la parte superior de la pantalla; es de la única manera que he podido eliminarlo. Su punto débil es su corazón y la única manera de destruir su corazón es cuando el esqueleto se desmonte; como verás, estando en el extremo superior es más fácil de destruir. Una vez destruído, te darán el tercer cristal y saldrás del agujero (17).

(17): Vete a (18).

(18): Entra por el pasillo que hay en la derecha y habrás acabado la tercera fase.

CUARTA FASE

Ahora estás en (19) y precisamente aquí hay un agujero; acaba con dos calamares y aparecerá. Entra y elige la primera opción, te aumentará "FIND-MAX" a 16000. Sal, llena "FIND" y ve a (20).

(20): Elimina dos calamares y aparecerá el agujero, entra en él y elige la primera opción, te aumentará "power". Sal, llena "FIND" y ve a (21).

(21): Golpea con la espada el único árbol florido, entonces aparecerá el agujero, entra y elige la primera opción. Aumentará "FIND-MAX" a 20000. Sal, llena "FIND" y ve a (22).

(22): Golpea tres veces el árbol que está solo y aparecerá el agujero. Entra en él y elige la primera opción, te dará un elixir. Sal y ve a (23).

(23): Golpea al árbol que está solo una vez y aparecerá el agujero. Entra en él y vaciará el río de (24), para que puedas acceder al agujero que hay en el centro a cambio del elixir. Sal del agujero y ve a (24).



(24): Como verás ya no hay río que te obstaculice, así que entra en el agujero. Te darán unas botas con las cuales puedes caminar por el agua. Sal del agujero y ve a (25), que está en el agua.

(25): Acaba con un calamar y aparecerá el agujero. Entra y elige la primera opción, aumentará "FIND-MAX" a 24000. Sal, llena "FIND" y ve a (26).

(26): Cuando llegues, verás varias filas de rocas; de la fila de arriba, golpea la que está más a la derecha y aparecerá el agujero. Entra y elige la primera opción, te aumentará "power". Sal y ve a (27).

(27): Elimina a dos bichejos y aparecerá el agujero. Entra y te darán un espléndido collar. Sal y ve a (28).

(28): Verás que hay varias rocas. Para que aparezca el agujero, tienes que golpear la roca que está más abajo. Entonces entra, y a cambio del collar, se abrirá un agujero en el mar, concretamente el (29). Sal y ve a (29).

(29): Luego, si entras en el agujero , irás al cuarto Mundo-Cueva.

(4to. Mundo-Cueva): Se desarrolla en scroll hacia la derecha. Avanza hasta que se detenga el scroll, entonces aparecerá un esqueleto humano, destrúyelo. Se pondrá en marcha el scroll, así que sigue avanzando hasta que no puedas seguir; tírate al vacío y contactarás con el cuarto guardián.

(4to. Guardián): Esta vez una guardina, entonces su punto débil es la mano por donde te dispara burbujas, la derecha. Despedaza su mano hasta destruirla, una vez esto hecho, te dará el cuarto cristal y saldrás del agujero (29).

(29): Ve a (30) y cruza el pasillo. Así pasarás a la quinta fase.

QUINTA FASE

Ve a (31).

(31): Elimina a un par de hombres-pájaro y se abrirá el agujero. Entra y elige la primera opción, aumentará "FIND-MAX" a 28000. Sal del agujero, llena FIND y ve a (32).

(32): Acaba con un monstruo y aparecerá un agujero. Entra en él y elige la primera opción, aumentará "power". Sal, llena "FIND" y ve a (33).

(33.): Para que aparezca el agujero, tienes que tocar el agua; entonces entra y elige la primera opción. Aumentará "FIND-MAX" a 32000. Sal, llena "FIND" y ve (34).

(34): Elimina a un ciervo veloz y aparecerá el agujero, entra y elige la primera opción, te aumentará "power". Sal, llena "FIND" y ve a (35).

(35): Acaba con un hombre-piedra y así aparecerá el agujero, entra en él y elige la primera opción, te aumentará "FIND-MAX" a 38000. Sal del agujero y ve a (36).

(36): Ponte delante del árbol frutero y coge una manzana. Llena "FIND" y ve a (37).

(37): Elimina a dos enemigos y apare-

cerá el agujero; entra en él y elige la primera opción, aumenta "FIND-MAX" a 44000. Sal del agujero, llena "FIND" y ve a (38).

(38): Acaba con dos hombres-pájaro y el agujero se abrirá. Entra en él, te dará información indispensable a cambio de la manzana. Sal del agujero y ve a (38b).

(38b): Golpea con la espada, una sola vez, a todas las rocas de la pantalla, así aparecerá el agujero. Entra en él y elige la primera opción; te dará un anillo mágico con el cual poder destruir las rocas haciendo uso de la espada. Sal del agujero, llena "FIND" y ve a (39).

(39): Mata a tres bichejos y se abrirá el agujero, entra en él y elige la primera opción; te aumenta "power". Sal y ve a (39b).

(39b): Verás que hay una lápida con dos piedras que la obstaculizan; rompe las rocas y ponte delante de la lápida, te abrirá el agujero (40) para que puedas ir al quinto mundo-Cueva. Ve a (40).

(40): Entra en el agujero y saldrás al quinto Mundo-Cueva.

(5to. Mundo-Cueva): Esta cueva se desarrolla en scroll hacia arriba. Avanza hasta que se detenga el scroll y a la mariposa gigante que te aparecerá.

Entonces sigue avanzando hasta que se vuelva a detener el scroll, cruza el pasillo y te enfrentarás al quinto guardián.

(5to. Guardián): Como verás, es una gigantesca Aguila Real, que no te ataca ni te dispara, sino que te sigue por toda la pantalla, pero tiene su punto débil y se duerme a veces; solo entonces podrás destruirle. Todo él es vulnerable cuando está durmiendo. Una vez destruído te darán el quinto cristal y saldrás del agujero (40).

(40): Ve a (41).

(41):Como verás, es la misma lápida que has visto en (39b). Vuelve a romper las rocas y ponte delante de la lápida; entonces aparecerá un espíritu que te dará una botella con un elixir de color azul. Una vez cogida ve a (42).

(42): Cruza el pasillo y entrarás en la sexta fase.

SEXTA FASE

Como dije antes, esta pantalla es la más difícil. Como verás en el mapa, estas subfases se llaman (A), (B) y (C). (A), es la primera subfase. (B), es la segunda subfase y (C), es la subfase de la segunda subfase.

Ahora estás en (H) y el primer paso es ir a (43).

(43): Elimina a un monstruo y aparecerá el agujero; entra y elige la primera opción, te aumentará "FIND-MAX" a 50000. Sal del agujero, llena "FIND" y ve a (44).

(44): Acaba con dos topos y se abrirá el agujero, entra en él y elige la primera opción; te aumentará "power". Sal del agujero, llena "FIND" y ves a (45).

(45): Elimina a un par de enemigos y se abrirá el agujero, entra en él y elige la primera opción. Te dará una botella con un elixir de color verde, el cual sirve de ayuda para cuando no tengas "power", también es de mucha utilidad para cuando vayas a matar a Golvellius. Sal del agujero, llena "FIND" y ve a (46).

(46): Cuando toques el río se abrirá el agujero, entra y elige la primera opción, te aumentará "FIND-MAX" a 56000. Sal del agujero, llena "FIND" y ve a (A), la primera subfase.

(A): Entra por el pasillo y aparecerá en la primera subfase.

PRIMERA SUBFASE

(47): Córtales el pelo a dos pelucas y se abrirá el agujero; entra y elige la primera opción, te aumentará "FIND-MAX" a 64000. Sal, llena "FIND" y ve a (48).

(48): Acaba con dos enemigos y se abrirá el agujero, entra en él y elige la primera opción; aumentará "FIND-MAX" a 72000. Sal del agujero y ve a (49).

(49): Verás un lago en el cual hay una hada chiquitita, custodiada por cuatro vampiresas. Mata a las vampiresas y el hada irá hacia ti como un rayo; cógela llena "FIND" y ve a (50).

(50): Como verás, el agujero ya está abierto, así que entra y elige la primera opción, te aumentará "power". Sal, llena "FIND" y ve a (51).

(51): Elimina a una peluca y el agujero se abrirá. Elige la primera opción, aumentará "power". Sal, llena "FIND" y ve a (52).

(52): Acaba con dos enemigos y se abrirá el agujero, entra y elige la primera opción. Aumentará "FIND-MAX" a 80000. Sal del agujero, y ve a (53).

(53): Verás que el agujero ya está abierto. Entra y se abrirá. Sal y entra; luego ve a (54).

(54): Elimina a tres pelucas y se abrirá el agujero, entra y elige la primera opción. Te darán un escudo de oro. Este escudo te protegerá más de los golpes que el de plata. Sal del agujero y ve a (55).

(55): Como te he dicho antes, el agujero (55) está abierto gracias al poder mágico que te habían dado antes a cambio del hada. Entra en el agujero, te darán una vela que te ayudará a abrir el agujero (56) que es el sexto Mundo-Cueva. Sal del agujero y ve a (56).

(56): Gracias a la vela, podrás entrar en el agujero y así acceder al sexto Mundo-Cueva.

(6to. Mundo-Cueva): Esta cueva se desarrolla en scroll hacia la derecha. Avanza hasta que se detenga el scroll y acaba con el dragon que aparecerá, luego sigue avanzando hasta que se vuelva a parar. Entonces ,volverá a aparecer otro dragon, destrúyele también y sigue avanzando hasta que se vuelva a detener el scroll por tercera vez, y saldrá otro dragón; haz lo mismo que con los otros tres y sigue avanzando. Por fin, te tendrás que dejar caer para vértelas con el sexto guardián.

(6to. Guardián): Este guardián es un gigante, que dispara de tres formas dis-





tintas, y su punto débil es la cabeza, pero la única forma de destruirla, es cuando se separa del cuerpo. Una vez hayas acabado con él te darán el sextro cristal y saldrás del agujero (56).

(56): Ve al agujero (53) y cruza el pasillo para volver a la sexta fase.

SEXTA FASE

Estás en (A). Ahora ve al agujero (57).

(57): Entra por el agujero que ya está abierto y te darán un collar con un corazón como colgante. Sal del agujero y ve a (B), que es la segunda subfase.

(B): Entra por el pasillo para acceder a la segunda subfase.

SEGUNDA SUBFASE

Ahora vete al agujero (58).

(58): Acaba con tres enemigos y se abrirá un agujero, entra y elige la primera opción; aumentará "power". Sal, llena "FIND" y ve a (C), que es la subfase de la segunda subfase.

(C): Como verás, no puedes cruzar el pasillo porque hay una planta carnívora que obstaculiza el paso. Ponte delante de ella sin que te muerda y destrúyela. Luego, cruza el pasillo e irás a la subfase de la segunda subfase.

SUBFASE DE LA SEGUNDA SUBFASE

Ahora, ve a (59).

(59): Elimina a dos enemigos y se abrirá el agujero, entra y elige la primera opción; aumentará "FIND-MAX" a 90000. Sal del agujero, llena "FIND" y ve a (60).

(60): Acaba con dos enemigos y aparecerá el agujero, entra y elige la primera opción; aumentará "power". Sal, llena "FIND" y ve a (61).

(61): Elimina a un enemigo y se abrirá el agujero, entra y elige la primera opción; aumentará "power". Sal y vete a la segunda subfase (C).

(C): Ve a (62).

(62): Destruye dos enemigos y se abrirá el agujero, entra y te darán unas botas aladas. Dichas botas, además de velocidad, también pueden atravesar todo lo que no sea roca, árboles y vegetación en general. Así no tendrás que dar tanta vuelta. Coge las botas, sal del agujero, llena "FIND" y ve a (64), que se encuentra en la quinta fase.

QUINTA FASE

(64): Entra en el agujero y te darán un espejo. Este espejo sirve para ver a unos enemigos que llevan una sábana por encima. Sal del agujero, vuelve a (B); cruza el pasillo para ir a la segunda subfase.

SEGUNDA SUBFASE

Después de haber cruzado la sexta fase y el pasillo (B), ve a (65).

(65): Verás que los enemigos llevan sábanas, pues bien, estos son de los que te hablaba antes. Si no tuvieras espepejo, verías solo su sombra y no los podrías eliminar, ni tampoco acabar el juego. Ahora acaba con uno de estos enemigos y se abrirá el agujero, entra y elige la primera opción, te aumentará "FIND-MAX" a 100000. Ya has llegado al máximo de "FIND". Sal, llena "FIND" y ve a (66).

(66): Destruye dos enemigos y se abrirá el agujero; entra, verás que es un viejo gruñón. Pero tu vuelve a entrar otra vez. Cambiará de opinión y te dará una perla envuelta en una concha de mar. Sal del agujero y ve a (67).

(67): Acaba con un enemigo y se abrirá el agujero; entra y te dará una espada de oro más potente que las que tienes porque ya es la tercera que tendrás. Sal del agujero y ve a (68), el séptimo Mundo-Cueva.

(7mo. Mundo-Cueva): Esta cueva se desarrolla en scroll hacia arriba. Avanza hasta que se detenga el scroll y lucharás con un gigantesco hombre-pájaro. Destrúyelo y sigue avanzando hasta que por fin, se detenga el scroll y puedas cruzar el pasillo para luchar con el séptimo guardián.

(7mo. Guardián): Es un dragón de dos cabezas cuyos cuellos se alargan y se encogen. Su punto débil, son sus cabezas. Ponte delante de él y cuando se alargue dispáralas esquivando su munición. Cuando lo destruyas, te darán el séptimo cristal y volverás a salir del agujero (68).

(68): Ve a (C), para ir a la subfase de la segunda subfase.

SUBFASE DE LA SEGUNDA SUBFASE

Ahora ve a (69).

(69): Entra por el agujero que ya está abierto y te dará un anillo de oro; sal del agujero y ve a (70).

(70): Entra por el agujero que ya está abierto y elige la primera opción, aumentará "power" a 20, que es el máximo. Sal del agujero, llena "FIND" y ve a la sexta fase (B).

SEXTA FASE

(B): Ahora ve a (71)

(71): Verás que en la esquina de la pantalla, hay un árbol gigante; ponte delante de él y verás un hueco. Dentro del hueco hay una arpa, cógela y ve a (72).

(72): Acaba con tres enemigos y se abrirá el agujero, entra y te dará un diamante a cambio de la perla envuelta por la concha de mar. Sal del agujero y ve a (73), que se encuentra en la subfase de la segunda subfase pasando por el pasillo (C).



SUBFASE DE LA SEGUNDA SUBFASE

(73): Verás que hay un soldado imperial; si te acercas a él, te dará información fundamental a cambio del diamante. Cuando le escuches, aunque no entiendas nada, ve a (74).

(74): Cuando llegues, oirás una canción dulce producida por tus manos al tocar el arpa que cogiste del árbol. Entonces se abrirá un agujero que conduce a la séptima fase. ¡Entra!.

SEPTIMA FASE

Ahora sales del agujero (75), que está en el centro del mapa. Como verás, consta tan solo de cuatro pantallas y no hay ningún agujero. También verás que hay un monstruo inmóvil al cual, de momento, dejas en paz. Tan solo te tienes que preocupar de destruir a las ocho columnas que hay en (1) y (2). Una vez hecho esto, vuelves a la pantalla del monstruo, y esta vez está vivito y coleando. Destrúyelo y desaparecerán los campos de fuerza que hay en (1) Y (2). Así no tendrás obstáculo ninguno para ir a (76).

(76): Antes de entrar por la torre, pulsa la tecla <shift> y asegúrate de que tengas las tres botellas de elixir. Entra y aparecerás en una habitación con una puerta al final. Entra por ella y...

Atención:

Lucharás con los siete guardianes en orden, como anteriormente; utiliza los mismos trucos de antes. ¡Ah! y cuando destruyas a un enemigo te llenarán "power" hasta arriba, con todos. Cuando los destruyas pasarás a otra habitación y verás a una princesa. Es falsa, tócala con tu cuerpo y aparecerá el terrible Golvellius.

GOLVELLIUS

Su punto débil es la cabeza, así que sitúate arriba del todo de la pantalla y ponte en guardia. Recuerda que tienes las tres botellas; aprovéchalas bien. Cuando lo destruyas, rescatarás a la auténtica princesa, con lo que te darán el octavo y último cristal...???

LEYENDA DEL MAPA DE GOLVELLIUS 2

Objetos:

—Anillo: Sirve para canjearlo por la espada de plata.

—Espada plata: Más potente que la te tienes en principio.

—Escudo plata: Te protege de la mayoría de los disparos de los enemigos.

—Elixir medicinal: Actúa como reserva de energía para los casos de emergencia.

—Botas de agua: Con ellas podrás atravesar ríos y lagos, y llegar a lugares de otro modo inaccesibles.

—Collar: Sirve para canjearlo por el poder 2.

—(Arbol) manzana: Sirve para canjearla por la información.

—Información: Sin la información no puedes conseguir la sortija.

—Sortija: con la sortija podrás romper las piedras grises con tu espada.

—Elixir azul: sin el elixir no podrás acceder a la fase seis.

—Espejo: Sirve para ver a las sombras-fantasmas. (Para conseguir el espejo, tienes que tener en tu poder las botas aladas).

—Hada enana: Sirve para canjearla por el poder 3.

—Escudo oro: Bloquea todos los disparos de tus enemigos.

—Vela: Sin la vela no podrás acceder a la cave 6.

—Collar con corazón: Con este collar podrás acceder a más agujeros.

—Botas aladas: Te dan mayor velocidad y podrás cruzar todo aquello que no sea roca.

—Perla: Sirve para canjearla por el diamente.

—Espada oro: Esta espada es el doble de potente que la de plata.

—Anillo oro: Este anillo te da mayor agilidad y reflejos.

—(Arbol) arpa: Sin el arpa no podrás acceder al pasadizo de entrada.

—Diamante: Sirve para canjearlo por la información que te da el soldado.

—S: (Soldado): Sin la información del soldado, el arpa no hace efecto.

—M: (Monstruo): Para poder matarlo, tienes que destruir las ocho torretas que tienes a tu izquierda y arriba. (Si no matas al monstruo, imposible acceder a la torre.

—Torre: Sigue la flecha indicada en el mapa.

Poderes:

—Poder 1: (sin una botella de elixir medicial este poder no surtirá efecto), gracias a este poder podrás coger las botas de agua.

—Poder 2: (necesitas tener el collar en tu poder para que haga efecto), gra cias a este poder podrás acceder a la cave 4.

—Poder 3: (necesitas tener en tu poder a la hada enana para que haga efecto), gracias a este poder podrás coger la vela.

Ayudas:

—H: (Hada): Te da información.

—Anciana: Te da información.

—E: (Estatua): Te da información.

—Randall: Por 150 de FIND, te recarga el power al máximo.

—Enny: Te vende cinco cápsulas de power a cambio de FIND. (Mientras tengas FIND te irá llenando power al máximo.'—Dina: Te compra power a cambio de FIND.

Contratiempos:

—OB: Obstáculo: Desaparece cuando hayas acabado con el monstruo de la cueva correspondiente.

—G-1: (Guerrero): Para poder acceder a la fase tres, tendrás que esquivarlo, ya que es indestructible.

—G-2: (Planta carnívora): Tienes que destruirla con tu espada.

Cuevas 1-7:

—Cave 1: (Scroll hacia arriba). Monstruo: Abominable monstruo de la nieve.

—Cave 2: (Scroll hacia la derecha). Monstruo: Un viejo roble.

—Cave 3: (Scroll hacia arriba). Monstruo: Esqueleto.

—Cave 4: (Scroll hacia la derecha). Monstruo: Mujer-pulpo.

—Cave 5: (Scroll hacia arriba). Monstruo: Aguila imperial.

—Cave 6: (Scroll hacia la derecha). Monstruo: Gigante con la cabeza suelta.

—Cave 7: (Scroll hacia arriba). Monstruo: Dragón de dos cabezas.

—Torre: Volverás a luchar con los siete y con Golvellius.

Advertencias y avisos:

—Después de matar a un monstruo te darán el cristal correspondiente.

—T: (Tienda): Esta letra, como ves en el mapa, están en casi todos los agujeros. Significa que tienes que comprarlo y los que no lo tienen, te lo regalan o te lo cambian por otro objeto.

—También hay que decir que no todos los agujeros están abiertos; si es así tienes que abrirlo por uno de estos métodos:

-Matando un número determinado de enemigos.

-Golpeando con tu espada en algún lugar.

-O más raramente:

-Tocando el agua.

De todas formas, hay agujeros que no se podrán abrir si antes no has matado a cierto monstruo de las cuevas o llevas cierto objeto.

—I: (Inicio): donde empiezas la aventura.

Por Eduardo Martinez

FM PAC BASIC Y ROM II

En esta segunda parte trataré la creación de nuevos instrumentos ya que, como sabéis, solo podrán utilizarse los creados por el usuario.

EXPLICACION DEL PROGRAMA BASIC (MSX1)

Nos centraremos exclusivamente en el programa y en explicaciones técnicas de nuestra extensión principal _VOICECOPY (var%,@n) o (@n, var%). Las instrucciones explican velozmente su funcionamiento; pues bien, la variable dimensionada entera con una longitud de 15 (16 elementos, que son utilizados en su totalidad) es la que lleva las nuevas voces desde Basic. La copia se efectúa a esta variable A%(15), de 16 elementos, donde se incluye el nombre de la voz, y todos sus parámetros, ya definidos en la primera parte.

DESCRIPCION DEL PROGRAMA

INICIO DEL PROGRAMA

En la línea 10100, declaramos las variables principales para obtener una mayor rapidez. VI (15) es la variable principal, origen y receptora de la voz, VH (15) guarda la copia de la última variable cargada, VD (30) se encarga de dar el valor a la variable puente P (25), que maneja la variación de los valores de VD (30). La línea 10200, resume las operaciones de la variable VI (15) hasta la presentación en pantalla y siempre riguroso orden.

BUSQUEDA DE ROM FM

Este modo sencillo ya fue comentado, pero aquí podréis comprobar lo efectivo que es, gracias a ON ERROR GOTO O (Hay programas que lo utilizan como si fuera un IF THEN); comienza en la línea 10000, de no ser así, la línea 50000 nos impedirá el mensaje ROM NO ENCONTRADA y finalizará el programa (sin borrarse).

PREPARA PANTALLA

La línea 30000, a través del bucle IF THEN que utilizaremos en todo el programa, colocará en su lugar las palabras según la variable LO, que en este caso es la columna 1; LT, es la línea en que se imprimirá.

BUCLE

Mantiene en pantalla el valor actual de la variable dimensionada P(25), su principal fin, aunque es mejor describirlo línea a línea.

10300 desconexiona posibles errores procedentes de otras rutinas.

10305 J1 y P$, son las variables que llevan el control del programa a través de las líneas 10306 y 10330, 10335. Cada una, en vez de utilizar sendos IF THEN, utilizan lo que yo llamo fórmulas lógicas, como por ejemplo: (J1=1) *-1 es igual a IF J1= THEN J=1, -1x-1=1; de lo contrario, sería -1, con inkey$, convertirámos directamente el carácter a valor numérico con ASC (P$), pero si P$, estuviese vacío, habrá error a la vista con IF THEN. Solucionado esto, observaréis que hay un C=79, cuya función es cancelar el valor de C, que también puede ser cero.

Las líneas 10320 y 10321 son limitadores que ponen valores y posición de cursores en su sitio.

RUTINAS DE POSICION DE CURSORES

Comienzan en la línea 5; aquí están otra vez las fórmulas lógicas, que además controlan el valor de D, para que se muestre en el lugar correspondiente el valor adecuado. Para D el valor 12 y para W, el valor 5. Para D, 12 porque la diferencia de valor entre cada columna es 12 y para Locate la diferencia entre columnas es 5.

La línea 12 nos impide bajar y la 6 nos impide subir más de los debido. La línea 18 no nos deja pasar a la siguiente columna hasta que tenga el valor de 11, con lo que podremos pasar el cursor a la otra columna.

MUESTRA DE DATOS EN PANTALLA

La línea 20 escribe únicamente los valores de P (D), en su posición

MODIFICA DATOS

Cuando presionamos RETURN pasamos al modo edición, mediante el cual, y a través de los cursores, podremos variar el valor de cada parámetro excepto del nombre, el cual cambiará cuando le demos nombre al archivo. De nuevo una combinación con los operadores de relación, en la línea 200, nos servirá para salir del modo edición; con el cursor a la derecha volveremos al bucle principal, en el que hay un pequeño FOR NEXT, que se suprime si es demasiado lento.

RUTINAS DE CONVERSION

Son el cuerpo principal del programa; he de decir que no hay limitaciones en las variables, y si nos pasamos de los valores especificados, puede producirse owerflow en estas rutinas, que comienzan en la línea 350 15>30. Convierte el valor de VI (15) en VD (30), y de paso guarda el valor inicial en VH (15) 30>15. Una vez hayamos dejado el sonido que nos interese, pasaremos el valor a VI (15), estando preparado para grabarlo o modificarlo otra vez.

30>>25. Precisa ser llamada después de 15>30 y de esta manera no salen en pantalla los desconocidos o ceros 25>>30. Se llama antes de 30>15 y es un paso previo para la obtención de la voz grabada.

MUSICA

Cada vez que pulsemos espacio oiremos la actual voz cargada; para ello es preciso convertir los datos cada vez. También podemos encontrar algún posible error por causa de un valor excedente.

GRABA VOZ CREADA

Graba la voz creada en formato de línea DATA y archivo, para que el programa pueda leerlo. Ambos modos utilizan el modo secuencial para grabar los datos OPEN arch FOR OUTPUT AS 1, y ambos utilizan un bucle For Next leyendo la variable VI (15) donde se encuentra el resultado final

CARGAR VOZ ROM/DISCO

Esta opción carga a través del disco, leyendo el fichero creado NWE, o de la ROM a través de _COPYVOICE. Cuan-

do cargamos desde disco se borra la pantalla y aparece un menú con los ficheros; de producirse cualquier error aparece la pantalla de edición como estaba la última vez. Como siempre, OPEN arch FOR INPUT AS 1, nos faclita la carga.

RUTINAS INCOPIABLES

Nos informa y vuelve al menú de carga, siempre con ON ERROR GOTO.

RECUPERA VOZ, recupera la última voz creada, sea de rom o de disco, a través de la variable (VH (15) y las rutinas de conversión y presentación en pantalla.

BUCLE DE TIEMPO, para retardar algunas rutinas.

BORRA MENSAJE, situado a la derecha de la pantalla a partir de la columna 25 y la línea 11. Utiliza SPC$ (nro). En el cuadro 1 están los valores que se asignan a las variables.

Cuadro 1

P(0) - VI (4) TRANSPOSE MAX 65535
P(1) - VD (10) FEEDBACK MAX. 15
P(2) > P(6) VD(16)/ P(14)>P(18) VD(24) MULT max 15, KSR EG PM AM max 0/1
P(7) > P(8) VD(17)/ P(19)>(P(20) VD(25) TL, LKS max 21 y 3
P(9) > P(10) VD(18) / P(21)>P(22) VD(26) ATACK, DECAI max. 15
P(11)> P(12) VD(19) / P(23)>P(24) VD(27) RELEA, SUSTAIN " "
P(13) VD (20) / P(25) VD(28) Desconocido MAX 255

EL PROGRAMA BUCLE Y DATAS FM

Un sencillo programa con el cual podremos utilizar las voces creadas con el CREADOR DE VOCES; además, he incluido algunas ya existentes en algunos programas.

POKES FM

Los siguientes pokes se colocan en la zona de RAM DE SISTEMA, que utiliza el cartucho y son bastante efectivos.

&HFA8C, 15
&HFA3C, 4, 30, 8, 24
&HFA4C, 15
&HFA5C, 20, 45, 32
&HFA6C, 60, 8
&HFA7C, 20, 12, 24
&HFA8C, 45, 8
&HFA9C, 8

Si tenéis alguna duda sobre este programa o poseeis información de la ROM FM escribidme.

MANUAL DEL CREADOR DE VOCES VO.1

Este pequeño programa funciona en los MSX1, y crea nuevos instrumentos para poder ser cargados a través de un pequeño bucle FOR NEXT y la instrucción _VOICE COPY (var%, @63) que se adjunta al programa principal.

No es necesario joystick o ratón, ya que únicamente funciona con las teclas del cursor y algunas teclas más.

Opciones:

ESPACIO. Al presionar ESPACIO, escucharemos una pequeña muestra del instrumento creado sin efectuar ningún cambio.

L=LOAD. Carga un instrumento (o voz) de la ROM o el disco. Presionando (D)isco o (R)om, procederá a cargar de la rom o disco.

ROM. Nos pregunta la voz que queramos cargar; una vez cargada podremos modificarla. Las voces con *, por ahora, no son copiables, pero en la próxima versión sí lo serán.

DISCO. Procederá a mostrarnos los ficheros que hay en el disco, y automáticamente volverá a la pantalla principal si se produce cualquier error (diskette protegido, no hay ficheros, etc,). El nombre de la voz será el que utilizamos para escribir el nombre del fichero grabado y su número 99; sólo cargará ficheros con extensión. NWE.

SAVE. Esta opción graba dos ficheros en disco, con el mismo nombre y dos extensiones distintas.

BAV. Línea DATA de basic con número 50000 en adelante, que se cargará con el programa adjunto.

NWE. Fichero de datos para el programa, que además sirve como una copia de seguridad con el nombre original de la voz.

ESC. Recupera LA ULTIMA VOZ CARGADA, permitiendo volver atrás en caso de que nos arrepintamos de lo mal que suena

RETURN. Nos permite modificar la voz en donde se encuentre el cursor parpadeante, con las teclas del cursor:

ARRIBA. Incrementa valor.

ABAJO. Disminuye valor.

DERECHA. Salimos de la opción.

El valor queda asignado, por lo que podremos escuchar rápidamente el resultado de esta modificación.

El programa detecta la existencia o no del cartucho o rom de FM-MUSIC en el ordenador.

Esta opción de crear voces existe en el Synthsaurus v2.0, muy sofisticado, y además el UNICO programa de UTILIDADES disponible además de estos creadores de voz.

OPINION: CARTUCHOS FM-PAK Y FM´PAK

Existen en Europa varios pequeños grupos de usuarios que con muy buenas fuentes de información (circuitería, rom completa), montan cartuchos como ocurre aquí en España.

Uno de los cartuchos producidos por uno de estos grupos de usuarios es el FM-PAK; un desarrollo del cartucho original FM-PAC, el cual contiene una copia exacta de la pag. 0 del FM-PAC (BASIC y BIOS del mismo), siendo las otras tres páginas sustituidas por un programa, que de hecho es un teclado (Muy similar al de SYNTHSAURUS), el cual nos permite escuchar las voces, con el acompañamiento de las teclas de función (los cinco instrumentos que posee), y con dos ventanas, que separan los sonidos de las voces y del acompañamiento, obteniendo un stereo en la demo quizás un poco forzado, pero en mono la audición es perfecta.

FM-PAK se escucha mejor en los Phillips que el original, lo que puede arreglarse soldando en la patilla 49 de cada slot un condensador de 10 microfaradios y una resistencia de 470 ohmios en serie, o en su defecto a la patilla 49 del cartucho. Si se hace en el ordenador, hasta los cartuchos SCC se escucharán mejor, según Carlos Soares, siendo la diferencia más remarcable respecto al FM-PAC original.

LISTADO 1

```
0  '>>>>CREADOR DE VOCES FM<<<<<
1 '>>>>EDUARD MARTINEZ SANCHEZ 3-91<<<<
2  STOP ON:ON STOP GOSUB 62000
3 WIDTH40:KEYOFF:LI#=50000!:GOTO10000
4 '>>RUTINAS DE POSICION CURSORES
5 IFV=11ANDW=12THEN RETURN
6 V=V-ABS(V>9):D=D-ABS(V>9):RETURN
12 V=V+ABS(V<22):IFD=13ANDW=7THEND=13ELSED=D+1
13 RETURN
```

```
15 D=D-ABS(W>7)*12
16 W=W-ABS(W>7)*5:RETURN
17 IFV>10THEN D=D+ABS(W<12)*12
18 IFV<11THENW=7ELSEW=W+ABS(W<12)*5
19 RETURN'>>RUTINA MUESTRA DATOS EN PANTALLA
20   LO=7:LOCATE  LO,7:PRINT  NR:LOCATE  LO,8:PRINT  B$:LOCATE
LO,9:PRINT  P(O):LOCATE  LO,10:PRINT  P(1):N=2:N1=14:FOR  I=11TO
22:LOCATE  LO,I:PRINTSPC(5):LOCATE  LO,I:PRINT  P(N):LOCATE
LO+5,I:PRINT P(N1):N=N+1:N1=N1+1:NEXT:RETURN
199 '>>MODIFICA  DATOS
200 J1=STICK(0):P(D)=P(D)+ABS(J1=5)*-1+ABS(J1=1)*1
205    LOCATE   W,V:PRINTP(D):IF   J1=3   THENRETURNELSE
FORI=1TO150:NEXT:GOTO200
299 '>>RUTINA CONVERSION (15) > (31)
300 FOR I=0TO15:VH(I)=VI(I)
305 VD(I*2+1)=INT((VI(I)/256)AND255)
308 VD(I*2)=INT(VI(I)AND255)
311 NEXT:B="":FORI=0TO7:B=B+CHR$(VD(I)):NEXT:RETURN
349 '>>RUTINA CONVERSION (31) > (15)
350 FORI=0TO15:IFI=4THENNEXTELSEVR!=(VD(I*2+1)*256)+VD(I*2)
351 IF VR!>32768!THENVR!=VR!-65536!
352 VI(I)=VR!:NEXT
359 RETURN
399 '>>30>25
400 P(0)=VI(4):P(1)=VD(10)
414 NN=2:NV=16:GOSUB 490:NN=14:NV=24:GOSUB 490
415 NN=7:NV=17:GOSUB 480:NN=19:NV=25:GOSUB 480
418 NN=9:NV=18:GOSUB 470:NN=21:NV=26:GOSUB470
419 NN=11:NV=19:GOSUB 470:NN=23:NV=27:GOSUB470
420 NN=13:NV=20:GOSUB 460:NN=25:NV=28:GOSUB460
425 RETURN
460 P(NN)=VD(NV):RETURN
470 P(NN)=(VD(NV)\16)AND15:P(NN+1)=VD(NV)AND15:RETURN
480 P(NN)=(VD(NV)\64)AND3:P(NN+1)=VD(NV)AND63:RETURN
490 P(NN)= VD(NV)AND15:P(NN+1)=(VD(NV)\16)AND1
491 P(NN+2)=(VD(NV)\32)AND1:P(NN+3)=(VD(NV)\64)AND1
492 P(NN+4)=(VD(NV)\128)AND1:RETURN
499 '>>RUTINA CONVERSION P(25) > (31)
5 0 0              B B = B : B = " " : F O R
I=0TO7:NO=NO+1:LC$=MID$(BB,NO,1):VD(I)=ASC(LC$):LC$="":NEXTI:BB=-
"":NO=0
505 VI(4)=P(0):VD(10)=P(1)
510 NN=2:NV=16:GOSUB 590:NN=14:NV=24:GOSUB 590
512 NN=7:NV=17:LA=2:LB=6:GOSUB 598:NN=19:NV=25:GOSUB598
515 NN=9:NV=18:LA=4:LB=LA:GOSUB 595:NN=21:NV=26:GOSUB 595
516 NN=11:NV=19:GOSUB 595:NN=23:NV=27:GOSUB 595
517 NN=13:NV=20:GOSUB 605:NN=25:NV=28:GOSUB 605
518 RETURN
590   Q=BIN$(P(NN)):L=LEN(Q):Q=STRING$(4-L,48)+Q:FOR  I=NN+4  TO
NN+1STEP -1
591 'recordar que solo es 0 o 1
5                    9                    2
Q1=Q1+RIGHT$(STR$(P(I)),1):NEXT:Q2=Q1+Q:VD(NV)=VAL("&B"+Q2):Q=""-
:Q1="":RETURN
5                    9                    5
Q=BIN$(P(NN)):Q1=BIN$(P(NN+1)):Q1=MID$(Q1,1,4):GOSUB610:Q="":Q1=-
"":RETURN
5                    9                    8
Q=BIN$(P(NN)):Q1=BIN$(P(NN+1)):Q1=MID$(Q1,1,6):GOSUB610:Q="":Q1=-
"":RETURN
605 VD(NV)=P(NN):RETURN
```

```
6 1 0
L1=LEN(Q):L2=LEN(Q1):Q=STRING$(LA-L1,48)+Q:Q1=STRING$(LB-L2,48)+-
Q1:VD(NV)=VAL("&B"+Q+Q1):RETURN
9999 '>>INICIO PROGRAMA
10000 CLS:PRINT"CREADOR DE VOCES V0.1","EDUARD MARTINEZ
91","FM-PAC 2+":ON ERROR GOTO 50000
10010 _MUSIC:_VOICE(@63)
10015 ON ERROR GOTO 0:PRINT"ROM FM ENCONTRADA":GOSUB
40000:WIDTH40
10099 '>DECLARA VARIABLES
10100 CLEAR2500:DEFINT A,C-P,R-Z:DEFSTR Q,B:POKE&HFCAB,255
10110 DIM VI(15),VH(31),VD(31),P(25):D=0:V=9:W=7:LOCATE,,1
10190 VV=56:_VOICECOPY(@56,@63)
10195 GOSUB30000 'prepara pantalla
10200 RE=VV:NR=VV:_VOICECOPY(@63,VI):GOSUB300:GOSUB400:GOSUB20
10219 '>>BUCLE<<
10300 ON ERROR GOTO 0
10305 J1=STICK(0):P$=INKEY$:IFP$=""THENELSEC=ASC(P$)
10306 J=(J1=1)*-1+(J1=5)*-2+(J1=7)*-3+(J1=3)*-4
10310 ON J GOSUB5,12,15,17
10320 IFW=7ANDV=9 THEN D=0:W=7:V=9
10321 IFD>25THEND=25ELSEIFD<0THEND=0
10330 OP=(C=32)*-1+(C=76)*-2+(C=83)*-3+(C=27)*-4+(C=13)*-5:C=79
10331 ' ESP(MUS)>1 LOAD>2 SAVE>3 ESC>4 RETURN>5
10335 ON OP GOSUB 10400,10700,10500,15000,200
10340 LOCATE W,V:PRINTP(D)
10350 C=79:GOTO 10305
10399 '>>MUSICA
10400 GOSUB 505:GOSUB 350:_VOICECOPY(VI,@63)
10410 PLAY#2,"@63V15T255O5O5G2A.G8E2E2FF"
10411 _PLAY(0,A):IF A THEN ELSE 10411
10412 RETURN'GOSUB 300:GOSUB400:GOSUB20:RETURN
10499 '>>GRABAR VOZ CREADA
10500 LO=25:RESTORE 65100:GOSUB59000:LOCATE LO,14:PRINT"NOMBRE DE
VOZ":LOCATELO,15:INPUTBX:LN=LEN(BX):B=BX+STRING$(8-LN,32)
10510 BI=BX+".BAV":BZ=BX
10520 GOSUB 500:GOSUB 350:
10521 '>DATA LINEA BASIC
10530 LI#=LI#+2:LI$=STR$(LI#)
10535 OPEN BI$ FOR OUTPUT AS 1:FOR N=0
TO14:HI$=HEX$(VI(N)):H$=H$+HI$+CHR$(44):NEXT:H$=H$+HEX$(VI(15)):-
H$=LI$+" DATA "+H$:PRINT#1,H$:CLOSE:H$="":HI$=""
10536 '>GRABA FICHERO (NWE)
10540 BZ=BZ+".NWE":OPEN BZFOR OUTPUT AS 1:FOR
R=0TO15:PRINT#1,VI(R):NEXT:CLOSE:GOSUB59100:BI="":RETURN
10699 '>>CARGAR VOZ DISCO/ROM
10700 ON ERROR GOTO 10900:B="":LO=25:RESTORE 65000:GOSUB
59000:EL$=INPUT$(1):IF EL$="D"GOTO 12000 ELSE IF EL$=CHR$(13)THEN
ON ERROR GOTO 0:GOSUB59100:RETURN
10707 '>ROM
10708 GOSUB59100:RESTORE 65001:LO=25:GOSUB59000
1 0 7 1 0 L O C A T E
LO,14:INPUTVV:VV=VV*-((VV=>0)AND(VV<=63)):NR=VV:RE=VV:IF VV=79
THEN GOSUB 59100:RETURN
10715 _VOICECOPY(@VV,VI):_VOICECOPY(VI,@63):GOSUB 300:GOSUB
400:GOSUB 20:LO=25:GOSUB59100:ON ERROR GOTO 0:RETURN
10899 '>>RUTINA INCOPIABLES DATA *
1 0 9 0 0 L O C A T E L O , 1 1 : P R I N T " V O Z
INCOPIABLE":GOSUB40000:GOSUB59100:RESUME 10700
11999 '>>RUTINA CARGA DE DISCO
```

```
12000 ON ERROR GOTO 52000:CLS:FILES"*.NWE"
12180 NR=99:PRINT:PRINT:INPUT"NOMBRE DE
FICHERO";BI:BI=BI+".NWE":OPEN BI FOR INPUT AS 1:FOR
R=0TO15:INPUT#1,G:VI(R)=G:NEXT:_VOICECOPY(VI,@63)
12195 LO=0:GOSUB
30000:GOSUB300:GOSUB400:GOSUB20:BI="":RETURN10305
14999 '>>RECUPERA VOZ
15000 FOR I=0TO15:VI(I)=VH(I):NEXT:B=RN$:VV=RE
15005 LO=25:LOCATE LO,11:PRINT"RECUPERA VOZ":GOSUB
40000:GOSUB59100
15010 _VOICECOPY(VI,@63):RETURN 10200
29999 '>>PREPARA PANTALLA
30000 CLS:PRINT"CREADOR DE VOCES FM V1.1","EDUARD MARTINEZ
SANCHEZ 3-91 EMS-X","CURSORES= MODIFICAR-CAMBIAR","ESC=RECUVOZ
L=LOAD S=SAVE SPC=OIR VOZ"
30010 PO=1:RESTORE 60000:GOSUB 59000
39999 '>>BUCLE DE TIEMPO
40000 FOR I=0TO1500:NEXTI:RETURN
49999 '>>FIN PROGRAMA ROM FM NO ENCONTRADA
50000 PRINT"ROM FM NO ENCONTRADA":ON ERROR GOTO 0:END
51000 LOCATE LO,15:PRINT"VOZ NO COPIABLE":GOSUB 59100:RESUME
10700
52000 PRINT"ERROR DE FICHEROS":CLS:FORI=1TO2500:NEXT:RESUME 12195

52001 RESUME NEXT
58999 '>LECTURA DATAS
59000 READ S$,LT:IF S$="END"THEN RETURN ELSE LOCATE
LO,LT:PRINTS$:GOTO 59000
59099 '>>BORRA MENSAJE
59100 FOR N=11 TO 20:LOCATE LO,N:PRINTSPC(14):NEXT:RETURN
59999 '>DATAS
60000 DATANRVOZ=,7,NOMBR=,8,TRANS=,9,FEEDB=,10,MULT =,11,KSR
=,12,EG =,13,PM =,14,AM =,15,LKS =,16,TL
=,17,DECAI=,18,ATAQU=,19,RECUP=,20,SUSTA=,21,DES??=,22,END,0
62000 ON ERROR GOTO0:END
65000 DATA FUNCION LOAD,11,(D)isco (R)om ,12,END,0
65001 DATA VOZ 0-63,11,END,0
65100 DATA FUNCION SAVE,11,END,0
```

LISTADO 2

```
5 '>>EDUARD MARTINEZ SANCHEZ
6 '>>COMPLEMENTO CREADOR DE VOCES
10 '>>>BUCLE DE CARGA<<<
20 '>>>NUEVAS VOCES<<<<
25 '>>>CAMBIA RESTORE Y COMPRUEBA ESTAS NUEVAS VOCES
30 _MUSIC:DIM A%(15):RESTORE225:FOR N=0TO15:READ
A$:A%(N)=VAL("&H"+A$)
40 NEXT:CALL VOICECOPY(A%,@63)
50 'DATA CREADOR DE VOCES ejemplo
60 DATA 6843,726F,2064,2020,0,1E,0,0,1F42,33A4,0,0,4064,2472,0,0
70 END'....OTRAS VARIACIONES.....
80 DIM B%(15):_VOICECOPY(@39,B%):B%(13)=&H1071
90 _VOICECOPY(B%,@63) 'NUEVA VOZ
200 'COLECCION DE DATAS PARA CARGAR CON EL BUCLE
205 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,1E22,0F01,0040,0,1503,05F4,0,0
210 DATA 0,0,0,0,0C18,0061,0,0,0020,3FC2,0,0,0030,9FF5,0,0
215 DATA 0,0,0,0,C00,5,0,0,C10,F1F3,80,0,11,F1F3,80,0
220 DATA 6472,6F72,6B63,0,A,0,0,AA0,44,F1,20,0,232,15F0,60,0
225 DATA 0,0,0,0,0,E,0,0,1A31,11E1,0,0,61,13C1,0,0
```

¡¡COMPLETA TU HEMEROTECA DE PROGRAMAS!!



Esp. Software 1 - 275 Ptas. · N.os 13 a 17 - 575 Ptas. · N.º 18 a 21 - 525 Ptas. · N.º 27 a 31 - 650 ptas. · N.º 32 a 35 - 650 Ptas. · N.º 36 a 39 - 650 Ptas. · N.º 40 a 43 - 650 Ptas.

N.os 44 a 47 - 395 Ptas. · N.º 48 - 350 Ptas. · Nº 49 - 350 Ptas. · N.º 50 - 425 Ptas. · Nº 51 - 350 Ptas. · Nº 52 - 350 Ptas. · N.º 53 - 350 Ptas.

Nº 54 - 425 Ptas. · N.º 55 - 375 Ptas. · N.º 56 - 450 Ptas. · N.º 57 - 375 Ptas. · N.º 58 - 450 Ptas. · N.º 59 - 375 Ptas. · N.º 60 - 375 Ptas.

N.º 61 - 375 Ptas. · N.º 62 - 375 Ptas. · N.º 63 - 495 Ptas. · N.º 64 - 375 Ptas. · N.º 65 - 495 Ptas. · Nº 66 - 395 Ptas. · Nº 67 - 395 Ptas.

N.º 68 - 375 Ptas. · N.º 69 - 495 Ptas. · N.º 70 - 395 Ptas. · N.º 71 - 395 Ptas. · N.º 72 - 395 Ptas. · N.º 73 - 495 Ptas.

¡SI TE HACE FALTA ALGUN NUMERO DE MSX PIDELO HOY MISMO!

Para contar con la más completa colección de programas de MSX sólo tienes que recortar o fotocopiar el cupón y dirigirlo al Dpto. Suscripciones MSX CLUB DE PROGRAMAS. Portolà, 10-12, bajos. 08023 Barcelona.

—BOLETIN DE PEDIDO—

Sí, deseo recibir hoy mismo los números .... de MSX CLUB DE PROGRAMAS, libre de gastos de envío, por lo que adjunto talón n.º .... del Banco/Caja ....
por el importe de .... ptas. al portador barrado.
NOMBRE Y APELLIDOS ....
CALLE .... N.º .... CIUDAD ....
DP .... PROVINCIA .... TEL. ....

FS-A1ST

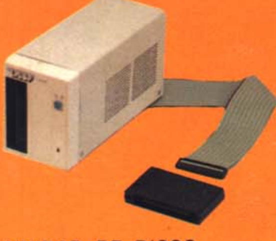


CPV/280A (8 bit, 3.58 Mhz) + R800 (16 bit, 28.64 MHz) USER RAM/128 Kb Com 15 Mb UDP9958 MSX-DOS+ MSX-DOS2 P56+FM-MUSIC+PCM (FDD 720C)



CPU/280+
UDP9958+
DAT9769 PAM 164
128, 256, 512 K ROM 128 kb
(BASIC COMPUTE FM MUSIC,
9 CANALES URAM 128 kb
(19268 colores) TECLADO
EUROPEO, TUPAL 1 ó 2 F...

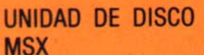
MSX 2+ PERSONAL COMPUTER
WAVY 70FD2
PHC-70FD2





MSX-DOS 2





UNIDAD DE DISCO MSX

REVISTA MSX MAGAZINE

Multifunction Printer LC-200



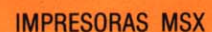
DIGITALIZADOR DE VIDEO MSX







SCANNER HALMSX



IMPRESORAS MSX

• Impresora LC-20	49.000
• Impresora LC-200 color	59.000
• Impresora LL-24 agujas	74.000
• Impresora LC-24 color	89.000
• Impresora láser H.P.	129.000
• Scanner HAL MSX	40.000
• Digitalizador vídeo MSX	40.000
• Unidad disco MSX DD 720 kb	40.000
• Unidad disco doble MSX AyB	58.000
• 2 Unidad doble cara MSX	18.000
• Repuesto unidad doble cara MSX	18.000
• Kit doble cara interno 8235	28.000
• FM PAK Stereo	16.000
• FM PAK	12.000
• Interface midi minisaurus	26.000
• Juego altavoces stereo FM PAK	3.000
• Kit 256 kb RAM 8280/50, F9-S	19.800
• Kit 256 kb RAM 8235/45	22.800
• Kit 256 kb RAM MC-63	25.800
• Turbodisk F-700	6.000
• Kit MSX2+ UP VDP 9958	10.000
• Cartucho ampliación 64 kb	12.000
• Cartucho ampliación 512 kb	29.800
• MSX D.O.S. 2	14.000
• Discos duros 21/32/49/61/83 Mb. desde	98.000
• MSX SCSI interface	26.000
• Ratón MSX	9.000
• Almohadilla ratón	2.000
• Adaptador RF vídeo F1700	10.000
• Cartucho RS232C Sony	18.000
• Módem 300/1200/2400 Bpd	29.000
• Filtro monitor color	4.000
• Cable DIN 8-Euroconector	4.000
• Cable impresora MSX	4.000
• Letograbadora datos Sony	4.000
• 10 diskettes 3.5" " Profex	1.600
• Estuche limpieza 3.5" "	2.000
• Archivador 80 discos	3.000

SOFTWARE - utilidades

• BACK-UP DD1 unidad de disco	3.000
• BACK-UP DD2 unidades de disco	3.000
• DISK DOSCTOR MSX	5.000
• EDIT (editor MSX DOS)	3.000
• Final vídeo graphics	10.000
• Free Hand (Screen 7)	8.000
• Lasp printer disk	6.000
• Las videotexto	6.000
• Last graphics	15.000
• Synthsaurus	8.000
• Procesador textos	5.000
• X COM (MSX DOS 2)	5.000

SOFTWARE - juegos

• Solid snake (CRT)	10.000
• Seed of dragon (CRT)	9.000
• Konami ping pong (CRT)	4.000
• Hyper sport 2 (CRT)	4.000
• Hyper sport 3 (CRT)	4.000
• Konami golf (CRT)	4.000
• Konami soccer (CRT)	4.000
• Yie ar kung fu (CRT)	4.000

INFORMACION TECNICA

• MSX Magazine (Japón)	1.500
• MSX2 hardware reference manual	9.000
• MSX Call system disk	1.500
• R800 command table	1.000
• V9938 MSX-video technical	1.000
• V9978 MSX-video technical	2.000
• YM2413 MSX-audio technical	1.000

HARDWARE

• Turbo R FS-D1ST	130.000
• MSX2+ WAVY 70FD 64 kb	90.000
• MSX2+ WAVY 70FD 128 kb	100.000
• MSX2+ WAVY 70FD 256 kb	110.000
• MSX2+ WAVY 70FD 512 kb	120.000
• MSX2+ WAVY 70FD2 64 kb	110.000
• MSX2+ WAVY 70FD2 128 kb	120.000
• MSX2+ WAVY 70FD2 256 kb	130.000
• MSX2+ WAVY 70FD2 512 kb	140.000



ALFONSO, 28 • 50003 ZARAGOZA
Telf./Fax (03) (976) 29 90 60
Apdo. Correos 7037. 50080
ZARAGOZA (España)

DELEGACION ITALIA
LASP ITALIA Sr. ANTONIO URIETA
VICOLO CIRCOLO 74 • VERONA
Telf. (45) 800 76 56